grass valley

EDIUS

EDIT ANYTHING

Manual de referencia del usuario

Versión de software 6.0

F0951008317
06.09.10

Contenido

Prólogo

Acerca de este manual

Este manual de referencia del usuario contiene información detallada sobre las herramientas, funciones y opciones utilizadas para crear y administrar proyectos en EDIUS.

Si necesita información sobre la instalación de EDIUS y sobre cómo importar datos personalizados de versiones anteriores de EDIUS, consulte el Manual de inicio rápido.

Requisitos mínimos del sistema

- Procesador Intel® o AMD® CPU 3.0 GHz o más rápido (se recomienda el uso de varias CPU o CPU de varios núcleos; se admiten los conjuntos de instrucciones SSE2 y SSE3).
- 1 GB de RAM (se recomiendan 2 GB o más; 2 GB como mínimo para sistemas operativos de 64 bits).
- 6 GB o más de espacio libre en el disco para la instalación de software.
- Unidad de DVD-ROM para la instalación de software.
- Se necesita una unidad de DVD-R/RW o DVD+R/RW para la creación de DVD de vídeo con Grabar en disco
- Se necesita una unidad de Blu-Ray BD-R/BD-RE para la creación de discos Blu-Ray con Grabar en disco
- DirectX 9.0 o superior
- Se necesita una tarjeta gráfica que admita Direct3D 9.0c o superior. Se necesita, asimismo, compatibilidad con PixelShader Model 3.0.
  - Para la edición en SD: 256MB de RAM o más requeridos; se recomiendan 512 MB o más.
  - Para la edición en HD: Se necesita 512 MB o más de memoria RAM; se recomienda 1 GB o más.
- Se necesita una unidad de disco duro ATA 100 a 7200 rpm o superior para el almacenamiento de vídeo.
  - El espacio disponible en la unidad de disco duro debe ser el doble del tamaño del archivo que editar.
  - Se recomienda RAID 0 para la edición en el disco duro.
- Un puerto USB libre (1.1 o superior) para la llave de protección de software.
- Se necesita una tarjeta de sonido compatible con el controlador WDM.
- Sistemas operativos compatibles:
  - Windows® XP Home o Windows XP Professional (Service Pack 3 o posterior, de 32 bits)
  - Windows® Vista (SP2 o posterior, 32 o 64 bits) incluidos los siguientes: Windows® Vista Home Basic, Windows® Vista Home Premium, Windows® Vista Business, Windows® Vista Ultimate
  - Windows® 7 (32 bits o 64 bits) incluidos los siguientes: Windows® 7 Home Basic, Windows® 7 Home Premium, Windows® 7 Business, Windows® 7 Enterprise, Windows® 7 Ultimate

Nota Es posible que una cámara o un reproductor de vídeo externo necesite un puerto IEEE 1394 FireWire o USB 2.0 libre para la conectividad.

Contenido del DVD

- Software EDIUS
- Manual de referencia del usuario (PDF)
- Herramientas y aplicaciones extras
- Complementos
- Software suministrado:
  - NewBlue Video Essentials para EDIUS
  - Efectos de vídeo ProDAD y estabilización de imágenes: VitaScene y Mercalli Expert
  - Complementos de sonido iZotope VST: Audio Effects Suite, Audio Restore, AGC y Mastering Effects Suite

Sección 1

Inicio

Esta sección contiene la información básica necesaria para trabajar con EDIUS, como la entrada de datos numéricos, los problemas de licencias de EDIUS, el inicio de EDIUS, la creación de opciones predefinidas de proyecto, la creación de proyectos y secuencias, la apertura de proyectos, así como la distribución y la personalización de la pantalla.

Los temas relacionados con el uso de las herramientas y las funciones de EDIUS (por ejemplo, opciones de la aplicación, captura de clips, edición de la línea de tiempo, títulos y efectos, operación de sonido y exportación de proyectos) que se utilizan para crear proyectos se tratan en otras secciones de este manual.

Nota Todos los comandos de teclas a los que se hace referencia en alguna sección de este manual son los predeterminados. Los comandos de teclas pueden personalizarse. En este caso, es posible que algunos o todos los comandos de teclas a los que se hace referencia en este manual no reflejen los comandos de teclas definidos en el sistema. Si desea ver una lista completa de todos los comandos de teclas, consulte el *Appendix B-Formatos de entrada/salida*.

Introducción de datos numéricos

La introducción de datos numéricos es posible o necesaria en muchas pantallas de aplicaciones y ventanas de entrada de datos a través de EDIUS, incluidas algunas pantallas de inicio. En esta sección se explican los diversos métodos de introducción de datos numéricos.

Hay cuatro métodos para introducir datos numéricos en un campo de entrada (algunos ejemplos de dichos campos de datos en opciones predefinidas de proyectos son Opción predefinida de código de tiempo, Longitud total, Tamaño de sobreexploración, Nivel de referencia de sonido, Pista(predeterminado) y Duración. Los cuatro métodos de entrada son:

- Entrada directa
- Entrada de retraso
- Entrada mediante teclas de flecha
- Entrada mediante la rueda del ratón

Algunos campos de entrada son códigos de tiempo o duración que pueden componerse de varios segmentos numéricos. El formato de estos campos es HH:MM:SS;FF (H=Hora, M=Minutos, S=Segundos y F=Fotogramas). Otros campos de entrada numéricos son los números de un único segmento como el número de la pista de sonido o de vídeo. Excepto cuando se indique a continuación, estos métodos de entrada numéricos se aplican a todos los campos de números.

Entrada directa

El método de entrada directo requiere la introducción de valores numéricos en el teclado. Para introducir un valor numérico con el método de entrada directo, siga estos pasos:

1. Seleccione el campo de entrada deseado.
2. Para introducir, por ejemplo, el valor de 25 minutos, 16 segundos y 15 fotogramas, utilice uno de los métodos siguientes:
   a. introduzca 25M16S15F
   b. introduzca 251615
3. Pulse la tecla [**Intro**].

Nota Al introducir un número como 1 hora y 15 minutos sin segundos ni fotogramas, introduzca 1H10M o 01150000. 10 minutos se introduce como 10M o 100000. 2 horas se introduce como 2H o 02000000.

Entrada con desplazamiento

El método de entrada de retraso se utiliza para aumentar o reducir rápidamente un código de tiempo existente en un valor concreto.

Nota La entrada de retraso sólo está disponible con valores de código de tiempo (varios segmentos).

Para introducir un retraso de código de tiempo, siga estos pasos:

1. Seleccione el campo de entrada deseado.
2. Introduzca el valor que desee para el retraso.

   El signo "+" antes del valor aumenta el código de tiempo en el valor que se especifique.

   El signo "-" antes del valor reduce el código de tiempo en el valor que se especifique.

Nota Si el valor de código de tiempo de un campo concreto es de 00:05:35;20 (5 minutos, 35 segundos, 20 fotogramas), la introducción de un valor de retraso de +2510 aumentará el valor del código de tiempo a 00:06:01;00 (se supone un estándar de vídeo de 30 fotogramas por segundo). La introducción de un valor de retraso de -2510 reducirá el código de tiempo a 00:05:10;10.

3. Pulse la tecla [**Intro**].

Entrada mediante las teclas de dirección

En el método de entrada de teclas de flecha, éstas (↑,↓,←,→) se usan para introducir o cambiar valores numéricos.

Para introducir números mediante el método de entrada de teclas de flecha, siga estos pasos:

1. Seleccione el campo de entrada deseado.
2. Use la tecla [↑] para aumentar el valor numérico; use la tecla [↓] para reducir el valor numérico; use la tecla [←] para mover un segmento numérico a la izquierda; use la tecla [→] para mover un segmento numérico a la derecha.
3. Pulse la tecla [**Intro**] cuando la entrada haya terminado.

Entrada mediante la rueda del ratón

El método de entrada mediante la rueda del ratón usa los botones o la rueda del ratón para introducir datos numéricos.

Para introducir números mediante el ratón, siga estos pasos:

1. Mueva el cursor del ratón cerca del campo de entrada. La forma del puntero del ratón cambia para indicar que está activo el modo de entrada mediante la rueda del ratón.
2. Haga clic en el valor numérico que desee cambiar, ya sea parte de un valor numérico de uno o de varios segmentos.
3. Gire la rueda del ratón hacia arriba o hacia abajo para aumentar o reducir el valor seleccionado.
4. Pulse la tecla [**Intro**] cuando la entrada haya terminado.

Un método alternativo de entrada mediante el ratón utiliza los botones del ratón de este modo:

- Mantenga pulsado el botón derecho y arrastre el ratón hacia arriba desde la posición inicial hasta que el número comience a aumentar. Cuando el número comience a aumentar, continuará haciéndolo hasta que se suelte el botón del ratón.
- Mantenga pulsado el botón derecho del ratón y arrástrelo hacia abajo para reducir el valor de los datos. Cuando el número comience a reducirse, continuará haciéndolo hasta que se suelte el botón del ratón.

Nota El número no se reducirá a un valor inferior a cero (0).

- Mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y arrástrelo hacia arriba para aumentar el valor. Sólo un movimiento continuado hacia arriba del ratón aumentará el valor de los datos.
- Mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y arrástrelo hacia abajo para reducir el valor. Sólo un movimiento continuado hacia abajo del ratón reducirá el valor de los datos.

Nota El número no se reducirá a un valor inferior a cero (0).

Transferencia de licencias

Si no desea utilizar la llave de licencia USB, se recomienda transferir la licencia de la llave USB al portátil o PC en el que se haya instalado EDIUS. También es posible transferir la licencia de la llave USB proporcionada con EDIUS a otra llave USB. Antes de realizar una transferencia de licencias, lea atentamente las notas y advertencias que se detallan a continuación.

Nota Si se transfiere una licencia, se quita de su ubicación original. Las llaves de licencia no se pueden copiar, sino que sólo pueden transferirse de una ubicación a otra.

- La herramienta de transferencia de licencias debe iniciarse en el sistema donde esté instalado EDIUS.
- La transferencia de licencias sólo puede llevarse a cabo entre llave USB y ordenador, o bien entre llave USB y llave USB. No es posible transferir una licencia desde un ordenador a otro ordenador.
- No se pueden combinar varias licencias de un mismo producto en la misma llave USB.

ADVERTENCIA **Si pierde una llave USB, no se le reemplazará por otra bajo ninguna circunstancia. Mantenga la llave USB en un lugar seguro y no la pierda.**

ADVERTENCIA **Cierre la herramienta de transferencia de licencias únicamente si se ha completado la transferencia. Si cierra la herramienta de transferencia antes de que se complete la transferencia, la licencia se perderá irremediablemente.**

ADVERTENCIA **Si transfiere la licencia a un ordenador y el disco duro en el que está almacenada la licencia está dañado o falla y no existe una copia de seguridad, la licencia puede perderse irremediablemente.**

ADVERTENCIA **Si transfiere una licencia a un ordenador y cambia componentes principales del ordenador, tales como la CPU, la memoria, la placa base, el disco duro, el NIC, etc. la licencia puede dejar de ser válida.**

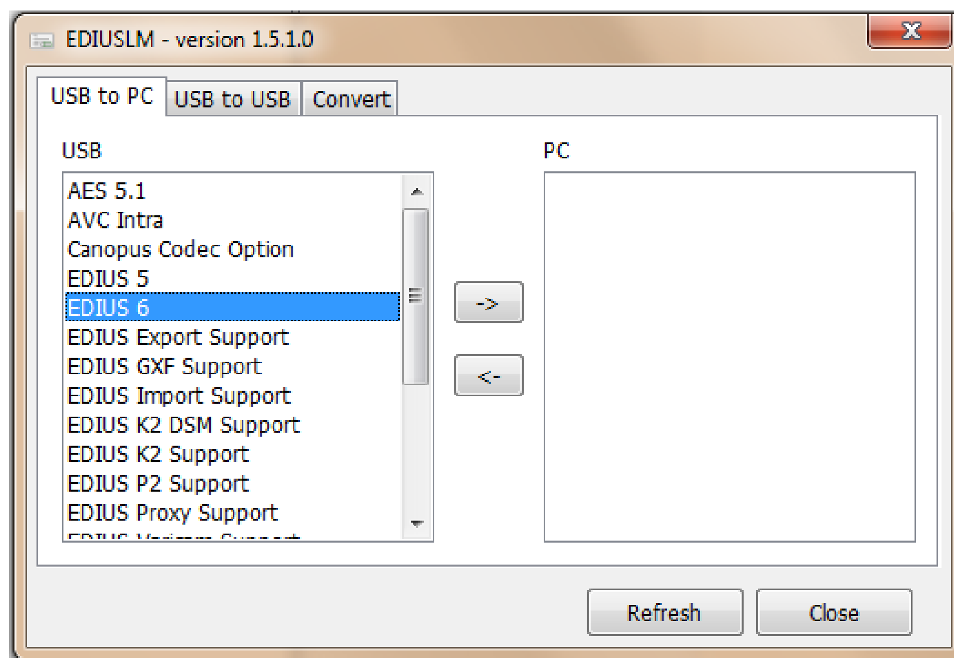
No se recomienda transferir la licencia a un ordenador, a menos que exista una razón imperiosa para hacerlo.

Inicio de la herramienta de transferencia de licencias

1. Inserte la llave USB a un puerto USB en el ordenador donde esté instalado EDIUS.
2. Inserte el DVD de instalación para la versión instalada de EDIUS en la unidad de DVD.
3. Cuando aparezca la pantalla de presentación, haga clic en la opción de **examinar DVD**.
4. Vaya a la carpeta Tools>EdiusLM y haga doble clic en el archivo EdiusLM.exe.

Aparece la pantalla que se muestra en la Figura 1.

Figura 1. Cuadro de diálogo del administrador de licencias de EDIUS



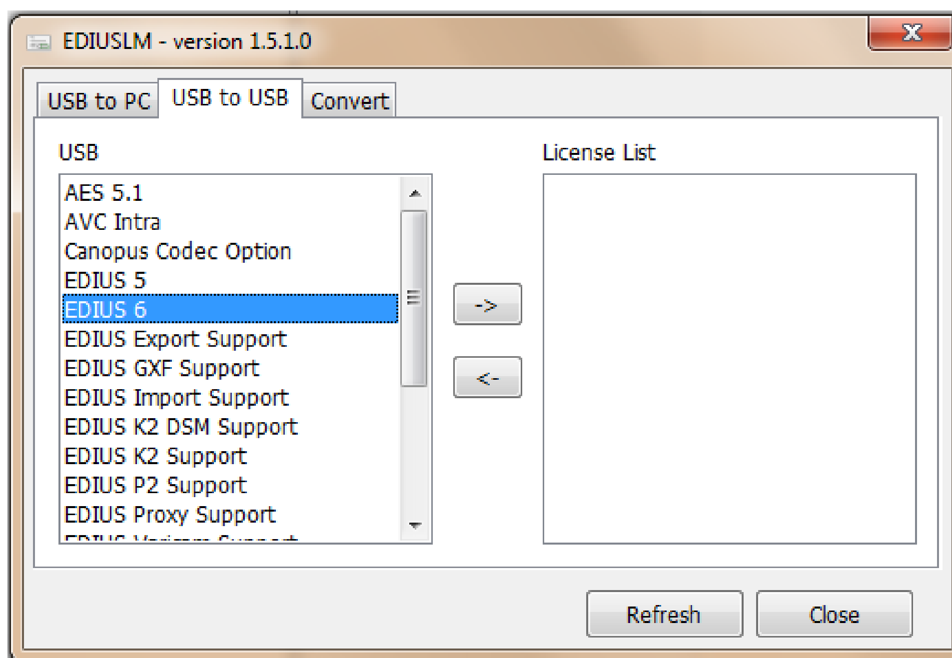
Transferencia de licencias al disco local del ordenador

1. En el cuadro de diálogo, seleccione la ficha USB a PC.
2. Seleccione la licencia que desea transferir de la lista que aparece en la ficha USB a PC.
3. Haga clic en el botón **->** para ejecutar la transferencia de la licencia.
4. Repita el mismo procedimiento para el resto de licencias que desee transferir.
5. Haga clic en el botón **Cerrar** cuando se hayan completado todas las transferencias de licencias.

Transferencia de licencias a otra llave USB

1. En el cuadro de diálogo, seleccione la ficha USB a USB. Consulte la Figura 2.

Figura 2. Cuadro de diálogo del administrador de licencias de USB a USB



2. Seleccione la licencia que desea transferir de la lista que aparece en la ficha USB a USB.
3. Haga clic en el botón **->** para colocar la licencia en la lista que hay en la parte derecha del cuadro de diálogo.
4. Sustituya la llave USB de EDIUS por la llave USB a la que se debe transferir la licencia.
5. Haga clic en el botón **Actualizar**.
6. Una vez se haya completado la transferencia de la licencia, sustituya la llave USB de destino por la llave de licencia USB original si desea transferir más licencias.

Nota Después de cambiar una llave USB, haga clic en el botón **Actualizar**.

7. Repita los pasos descritos anteriormente para transferir otras licencias.

ADVERTENCIA **No sustituya llaves USB mientras se esté transfiriendo la licencia, de lo contrario, puede perderla irremediablemente.**

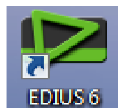
8. Haga clic en el botón **Cerrar** cuando se hayan completado todas las transferencias de licencias.

Inicio de EDIUS

Para iniciar la aplicación EDIUS, siga uno de estos métodos:

1. Haga doble clic en el icono de EDIUS (tal y como se muestra en la Figura 3) en el escritorio.

Figura 3. Icono de la aplicación EDIUS



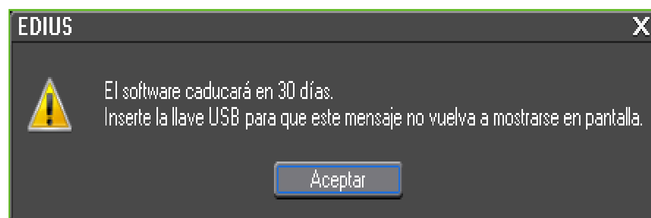
2. Seleccione Inicio>Todos los programas>EDIUS>EDIUS 6 en el escritorio de Windows.

Cuando se inicie por primera vez EDIUS después de la instalación, es posible que aparezcan algunas pantallas de inicio. Estas pantallas de inicio varían según el estado de la instalación. Si EDIUS se ha instalado por primera vez (es decir, la instalación no era una actualización de una versión anterior de EDIUS), se recopila más información. En el caso de la instalación de una actualización, la mayoría de los valores de la versión anterior se conservan y aparecerán menos pantallas de inicio.

Inicio sin llave de licencia USB

La licencia para EDIUS se incluye en la llave USB que se suministra en la caja con el DVD del producto. Si se inicia EDIUS sin la llave USB insertada en el puerto USB del sistema principal, aparece el mensaje que se muestra en Figura 4.

Figura 4. Mensaje de inicio sin llave USB



Inserte la llave USB y haga clic en **Aceptar** para que se detecte la licencia y se pueda usar EDIUS.

Nota Si hace clic en **Aceptar** sin especificar la llave USB, se inicia el período de prueba de 30 días. Si desea transferir la licencia de la llave USB al PC o a otra llave USB, consulte *Transferencia de licencias* en la página 24.

Para evitar el mensaje anterior, se debe insertar la llave USB antes de iniciar EDIUS.

Flujo de trabajo de EDIUS (primera ejecución)

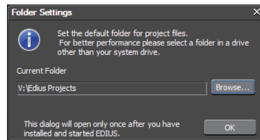
El flujo de trabajo en la primera ejecución de EDIUS para un usuario con derechos administrativos se explica en la Figura 5. Consulte los detalles en las páginas siguientes.

Figura 5. Flujo de trabajo de EDIUS después de una nueva instalación

Flujo de trabajo de EDIUS

1. Iniciar EDIUS.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones de carpeta del proyecto.

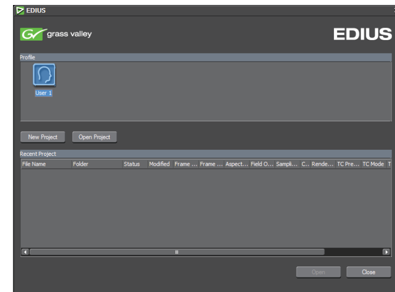


Este cuadro de diálogo sólo aparece cuando EDIUS se ejecuta por primera vez después de una instalación nueva. Este cuadro de diálogo no aparece cuando EDIUS se ejecuta después de haberse instalado una actualización.

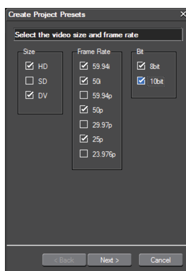
2. Especificar carpeta predeterminada del proyecto.

Aparece la pantalla de inicio.
Se crea un perfil con el nombre de usuario de Windows si no existe ninguno.

Al instalarse una actualización se importan los perfiles, las opciones predefinidas de proyectos y el historial de proyectos de la versión anterior de EDIUS.

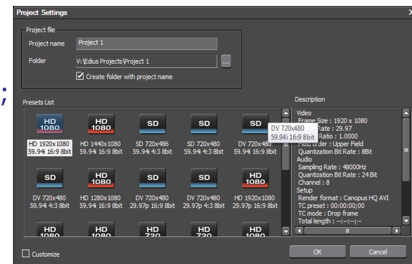


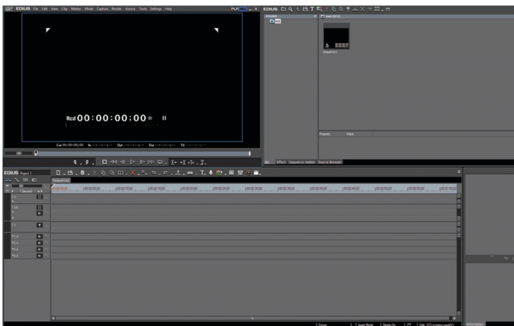
3. Hacer clic en el botón Proyecto nuevo para iniciar el Asistente de opciones predefinidas.



4. Seleccionar los parámetros de Tamaño, Tasa de fotogramas y Tasa de bits en el Asistente de opciones predefinidas para crear las opciones predefinidas del proyecto.

5. Seleccionar opción predefinida del proyecto; asignar nombre al proyecto; especificar carpeta del proyecto (si no es la predeterminada).





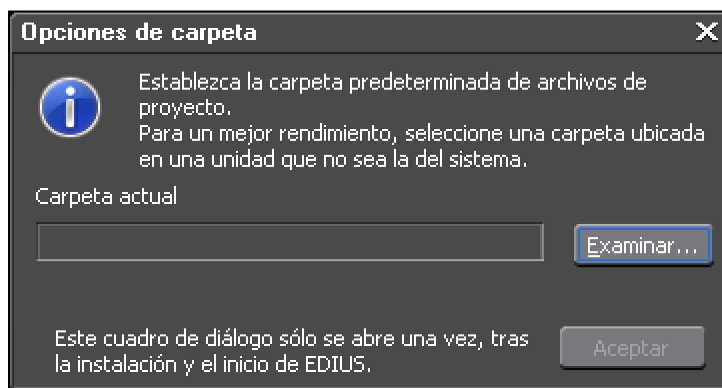
Se crea un proyecto vacío con los valores definidos en la opción predefinida del proyecto seleccionado.

Ya se puede crear el proyecto con las herramientas de EDIUS.

Selección de la ubicación de la carpeta de proyectos

Cuando EDIUS se inicia por primera vez después de una instalación (no una actualización de una versión anterior), aparecerá el cuadro de diálogo de la Figura 6.

Figura 6. Cuadro de diálogo de la ubicación de la carpeta de proyectos de EDIUS

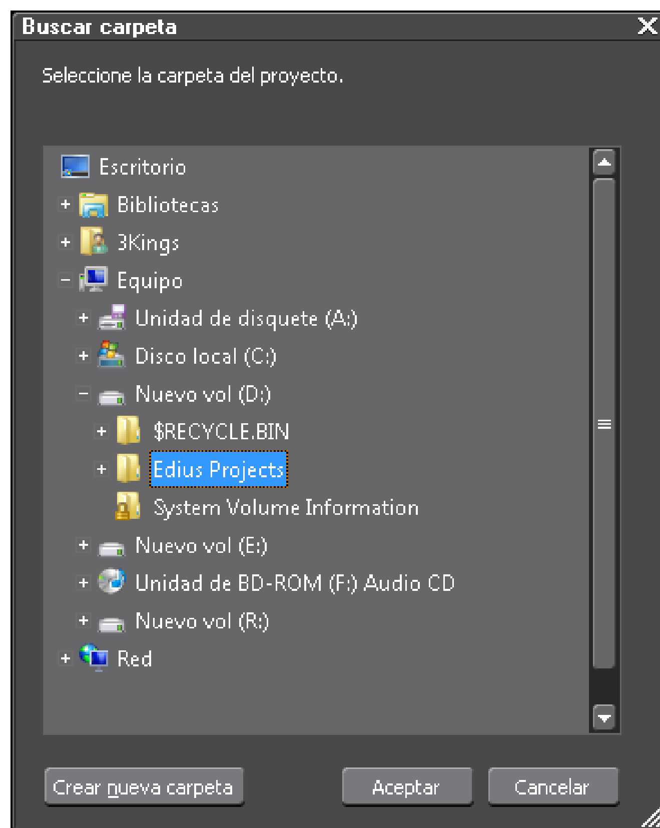


Para seleccionar una carpeta donde almacenar los proyectos de EDIUS, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón **Examinar**.

Se muestra el cuadro de diálogo Buscar carpeta, que se ilustra en la Figura 7.

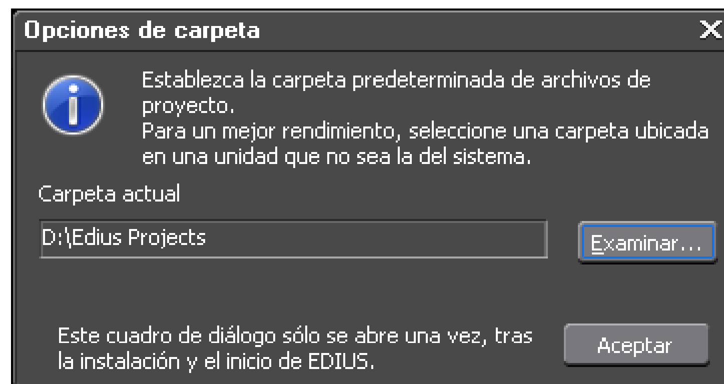
Figura 7. Buscar la ubicación de la carpeta de proyectos



2. Vaya a la unidad donde se encuentre o se vaya a crear la carpeta deseada.
3. Si ya existe la carpeta que se desea en la unidad seleccionada, marque la carpeta deseada y haga clic en el botón **Aceptar**.
4. Si no existe la carpeta que se desea en la unidad seleccionada, haga clic en el botón **Crear nueva carpeta**, introduzca el nombre de la carpeta que desee y haga clic en el botón **Aceptar**.

Aparece el cuadro de diálogo de la Figura 8 para indicar la carpeta predeterminada de proyectos seleccionada.

Figura 8. Ubicación predeterminada de la carpeta de proyectos



5. Haga clic en **Aceptar** para configurar la carpeta actual como la predeterminada para los archivos de los proyectos de EDIUS.

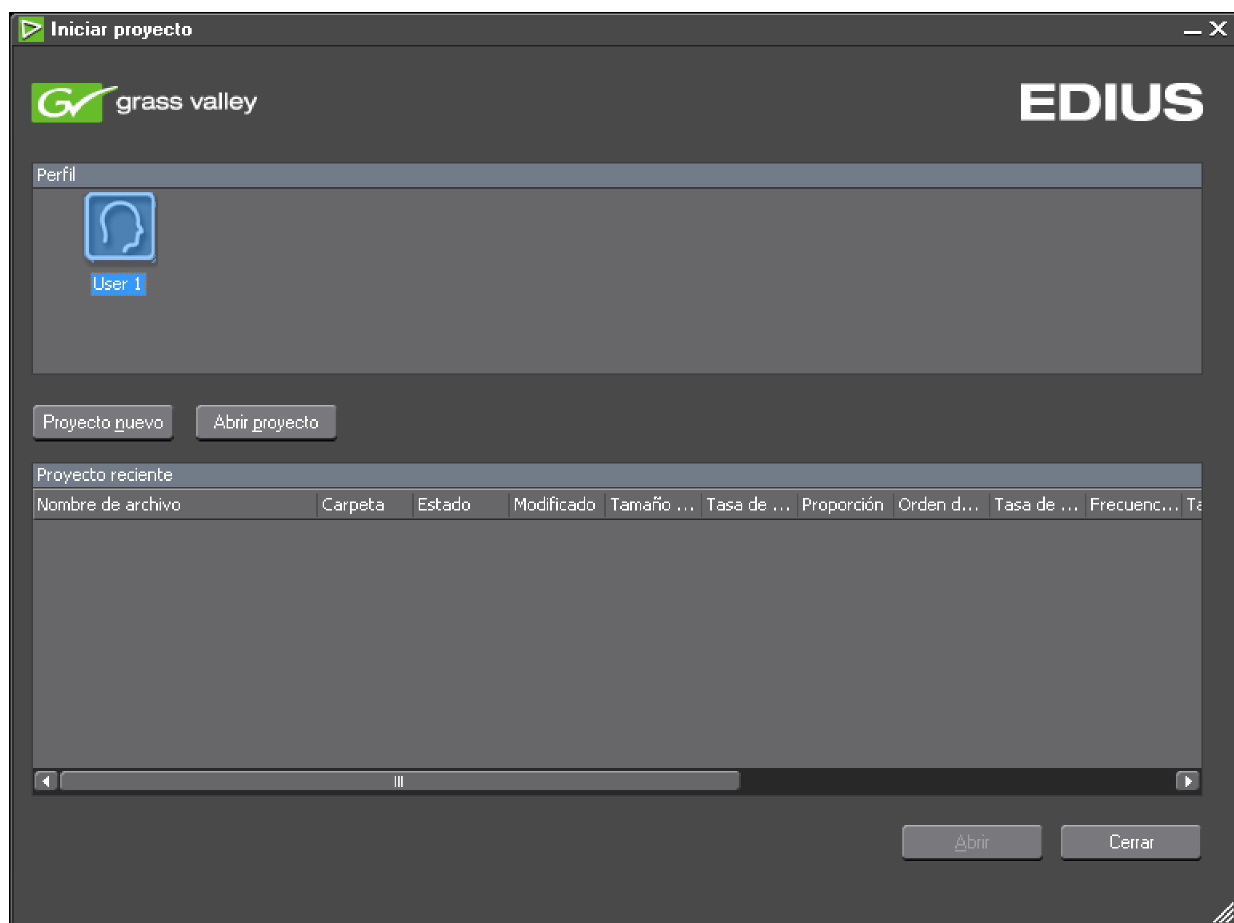
Nota Tal como se indica en el cuadro de diálogo, cuando se haya llevado a cabo la selección de la carpeta predeterminada, este cuadro de diálogo no aparecerá de nuevo cuando se inicie EDIUS.

Ventana de inicio

Cada vez que se inicie EDIUS, aparecerá la ventana que se muestra en la Figura 9. Cuando EDIUS se inicia por primera vez después de una instalación nueva (no una actualización de una versión anterior), automáticamente se crea un nombre de perfil que corresponde al nombre de usuario de Windows del usuario que ha iniciado sesión.

Nota Al iniciar EDIUS la primera vez después de actualizar a EDIUS 5.x, los perfiles de usuario de la versión anterior se importan automáticamente y aparecen en la sección de perfiles que hay en la ventana de inicio.

Figura 9. Ventana de inicio de EDIUS



La ventana de inicio de EDIUS se divide en dos secciones: la de perfiles y la de lista de proyectos recientes.

Perfiles

Las distribuciones de pantalla y las opciones del sistema se asocian con perfiles. Cada vez que se selecciona un perfil para una sesión de EDIUS, las opciones asociadas con dicho perfil se utilizan de manera automática. Se pueden crear varios perfiles.

Nota La configuración de hardware, los cambios en la paleta de efectos y los exportadores predefinidos no se almacenan con los perfiles.

Para obtener más información relativa a la creación y administración de perfiles, consulte *Operaciones de Perfil* en la página 98.

Opciones predefinidas del proyecto

Las opciones predefinidas del proyecto facilitan el inicio de un nuevo proyecto con valores predeterminados. Se pueden crear varias opciones predefinidas de proyecto. Al crear un proyecto, se selecciona una opción predefinida a partir de la lista de opciones predefinidas de proyecto que hay en la ventana de inicio. Ya en el editor, se puede crear una opción predefinida en EDIUS.

Las opciones predefinidas de proyecto se pueden crear en la ventana de inicio cuando EDIUS se ejecuta por primera vez después de la instalación o en cualquier momento dentro de la aplicación. Consulte *Opciones predefinidas de proyecto* en la página 111 para obtener información relativa a cómo crear opciones predefinidas de proyecto en el editor.

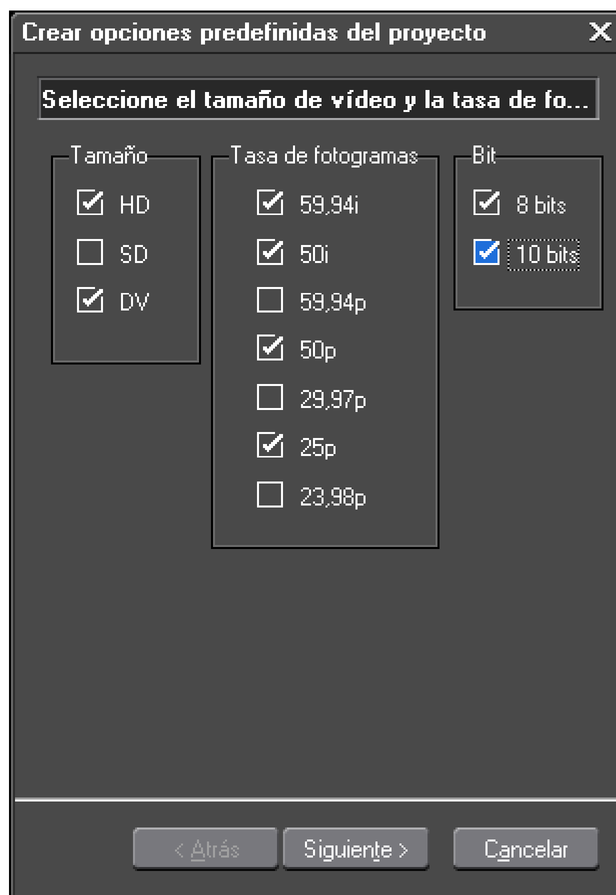
Creación de una opción predefinida de proyecto en la ventana de inicio

Para crear opciones predefinidas de proyecto después de haber ejecutado EDIUS por primera vez, efectúe las acciones siguientes:

1. En la ventana de inicio, haga clic en el botón **Proyecto nuevo** (consulte la Figura 9).

Aparece el cuadro de diálogo Crear opciones predefinidas del proyecto de la Figura 10.

Figura 10. Cuadro de diálogo Crear opciones predefinidas del proyecto



Nota En la ventana de inicio, este cuadro de diálogo aparece sólo la primera vez que se hace clic en el botón **Proyecto nuevo** si no hay ninguna opción predefinida de proyecto importada. Al hacer clic en las posteriores ejecuciones de EDIUS se podrá seleccionar cualquiera de las opciones predefinidas de proyecto para crear un proyecto.

2. Seleccione el tamaño o los tamaños de vídeo para las opciones predefinidas del proyecto.

Nota Puede realizar diversas selecciones para el tamaño de vídeo según los formatos de vídeo con los que necesite poder trabajar durante la edición.

En las selecciones de Tamaño de vídeo también pueden establecerse los valores predeterminados siguientes:

HD

- Frecuencia de muestreo de sonido: 48 KHz
- Canales de audio: 8
- Tasa de bits de sonido: 24 bits
- Orden de campos: Primero campo superior

SD

- Frecuencia de muestreo de sonido: 48 KHz
- Canales de audio: 4
- Tasa de bits de sonido: 24 bits
- Orden de campos: Primero campo superior

DV

- Frecuencia de muestreo de sonido: 48 KHz
- Canales de audio: 2
- Tasa de bits de sonido: 16 bits
- Orden de campos: Primero campo inferior

3. Seleccione la tasa o las tasas de fotogramas de vídeo para las opciones predefinidas del proyecto.

Nota Puede realizar diversas selecciones para la tasa de fotogramas según los formatos de vídeo con los que necesite trabajar durante la edición.

En las selecciones de tasa de fotograma también pueden establecerse los valores predeterminados siguientes: El códec de procesamiento predeterminado va entre paréntesis:

59,94i

- HD: 1920x1080 (Canopus HQ), 1440x1080 (Canopus HQ), 1280x1080 (DVCPROHD)
- SD: 720x486 (Canopus HQ), 720 x480 (Canopus HQ)
- DV: 720x480 (DV)

29,94p

- HD: 1920x1080 (Canopus HQ), 1440x1080 (Canopus HQ), 1280x1080 (DVCPROHD), 1280x720 (Canopus HQ), 960x720 (DVCPROHD)
- DV: 720x480BFF (DV)

59,94p

- HD: 1920x1080 (Canopus HQ), 1440x1080 (Canopus HQ), 1280x720 (Canopus HQ), 960x720 (DVCPROHD)

50i

- HD: 1920x1080 (Canopus HQ); 1440x1080 (DVCPROHD)
- SD: 720x576 (Canopus HQ)
- DV: 720x576 (DV)

25p

- HD: 1920x1080 (Canopus HQ); 1440x1080 (DVCPROHD), 1280x720 (Canopus HQ), 960x720 (DVCPROHD)
- SD: 720x576 (Canopus HQ)

50p

- HD: 1920x1080 (Canopus HQ), 1440x1080 (Canopus HQ), 1280x720 (Canopus HQ), 960x720 (DVCPROHD)

23,976p

- HD: 1920x1080 (Canopus HQ), 1440x1080 (Canopus HQ), 1280x1080 (DVCPROHD), 1280x720 (Canopus HQ), 960x720 (DVCPROHD)
- DV: 720x480 (DV)

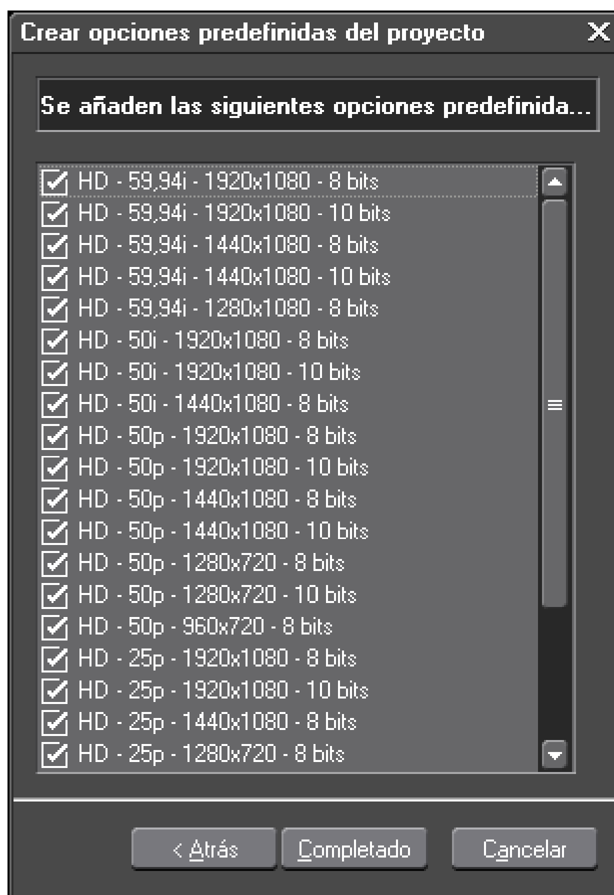
4. Seleccione la profundidad o las profundidades de bits de vídeo para las opciones predefinidas del proyecto.

Nota Se pueden seleccionar una o las dos profundidades de bits según las necesidades de edición de vídeo

5. Haga clic en el botón **Siguiente** para continuar.

Las opciones predefinidas del proyecto se crean automáticamente a partir del tamaño de vídeo, la tasa de fotogramas y la profundidad de bits que se hayan seleccionado. Por ejemplo, las selecciones que aparecen en la Figura 10 dan como resultado la creación de las opciones predefinidas de la Figura 11.

Figura 11. Opciones predefinidas de proyecto creadas



6. Haga clic en el botón **Completado** si desea aceptar la creación de estas opciones predeterminadas; haga clic en el botón **Atrás** para volver al cuadro de diálogo de selección de tamaño de vídeo, tasa de fotogramas y profundidad de bits.

Tras hacer clic en el botón **Completado**, aparece el cuadro de diálogo Opciones de proyecto con las nuevas opciones predefinidas, como se muestra en la Figura 12.

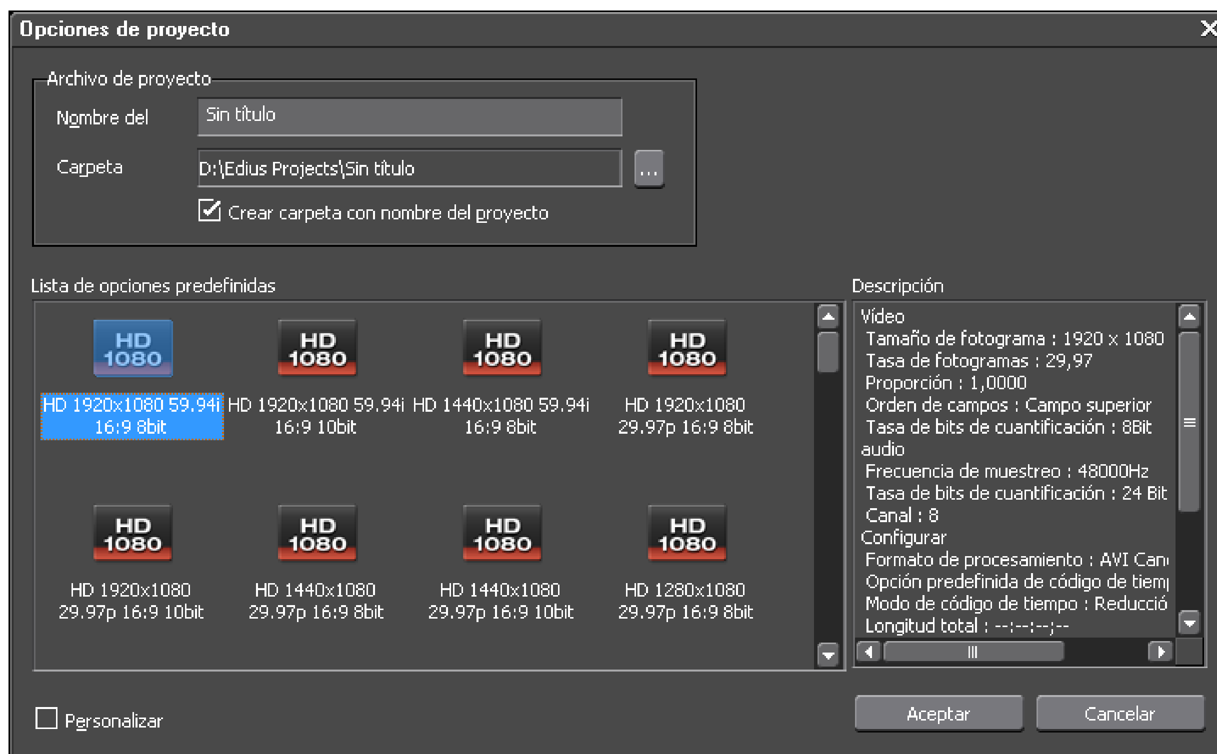


Figura 12. Opciones predefinidas de proyecto - Lista de opciones predefinidas

Consulte la sección siguiente, *Creación de proyectos*, para obtener información sobre cómo crear un proyecto a partir de una de estas opciones predefinidas.

Consulte *Opciones predefinidas de proyecto* en la página 111 para obtener información sobre cómo crear opciones predefinidas desde el editor, así como modificar, copiar y eliminar opciones predefinidas de proyectos ya creados.

Creación de proyectos

Los proyectos de EDIUS se pueden crear a partir de opciones predefinidas de proyecto o en la ventana del editor de EDIUS.

Estos procesos se explican después del diagrama de flujo de trabajo en la página siguiente.

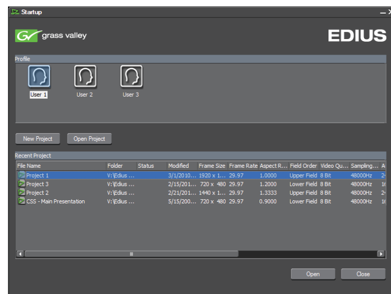
Flujo de trabajo de EDIUS (normal)

Después de utilizar EDIUS y crear otros proyectos y perfiles, el flujo de trabajo normal es el que se ilustra en la Figura 13.

Figura 13. Flujo de trabajo normal de EDIUS

Flujo de trabajo de EDIUS

1. Iniciar EDIUS.



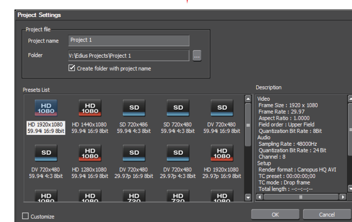
Aparece la pantalla de inicio.

2. Seleccionar perfil de usuario.

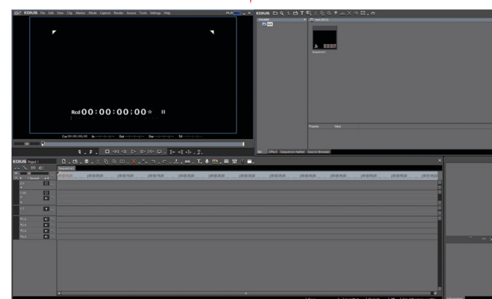
3. Seleccionar un proyecto ya creado para abrir o Crear un proyecto a partir



El proyecto se abre en EDIUS.



4. Seleccionar opción predefinida del proyecto; asignar nombre



Se crea un proyecto vacío con los valores definidos en la opción predefinida del proyecto seleccionado.

Ya se puede crear el proyecto con las herramientas de EDIUS.

Creación de un proyecto en la ventana de inicio

Para crear un proyecto en la ventana de inicio, siga estos pasos:

1. En la ventana de inicio, haga clic en el botón **Proyecto nuevo**.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones de proyecto que se muestra en la Figura 14.

2. En la Lista de opciones predefinidas, seleccione la opción predefinida de proyecto que contenga las opciones que necesita.
3. En el campo Nombre del proyecto, asigne un nombre al proyecto.

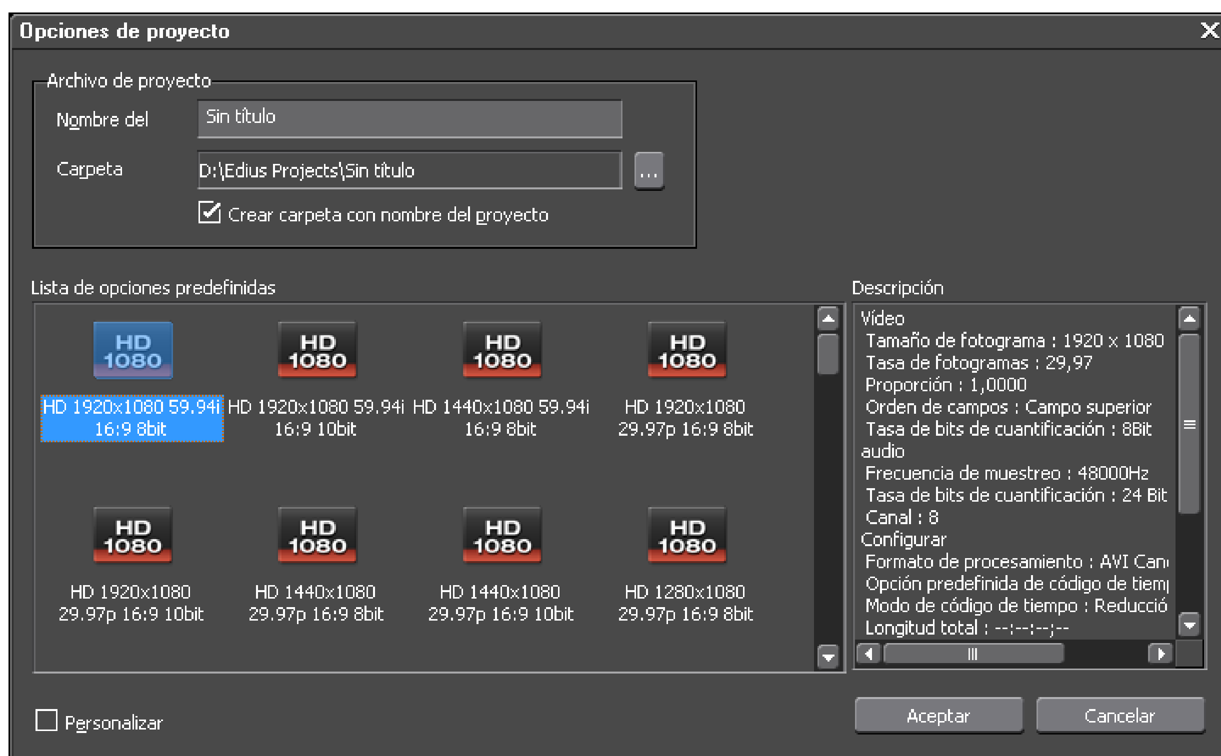
La carpeta del proyecto se crea automáticamente en la carpeta predeterminada de proyectos que se especificó la primera vez que se ejecutó EDIUS después de la nueva instalación.

4. Si desea almacenar el proyecto nuevo en otra carpeta que no sea la predeterminada, haga clic en el botón **...** y acceda a dicha ubicación.

Si está seleccionada la opción Crear carpeta con nombre del proyecto, se crea una carpeta con el mismo nombre que el proyecto en la carpeta predeterminada de proyectos o en la que haya seleccionado.

5. Anule la selección de Crear carpeta con nombre del proyecto si desea almacenar el archivo del proyecto directamente en la carpeta predeterminada de proyectos o en la carpeta seleccionada.

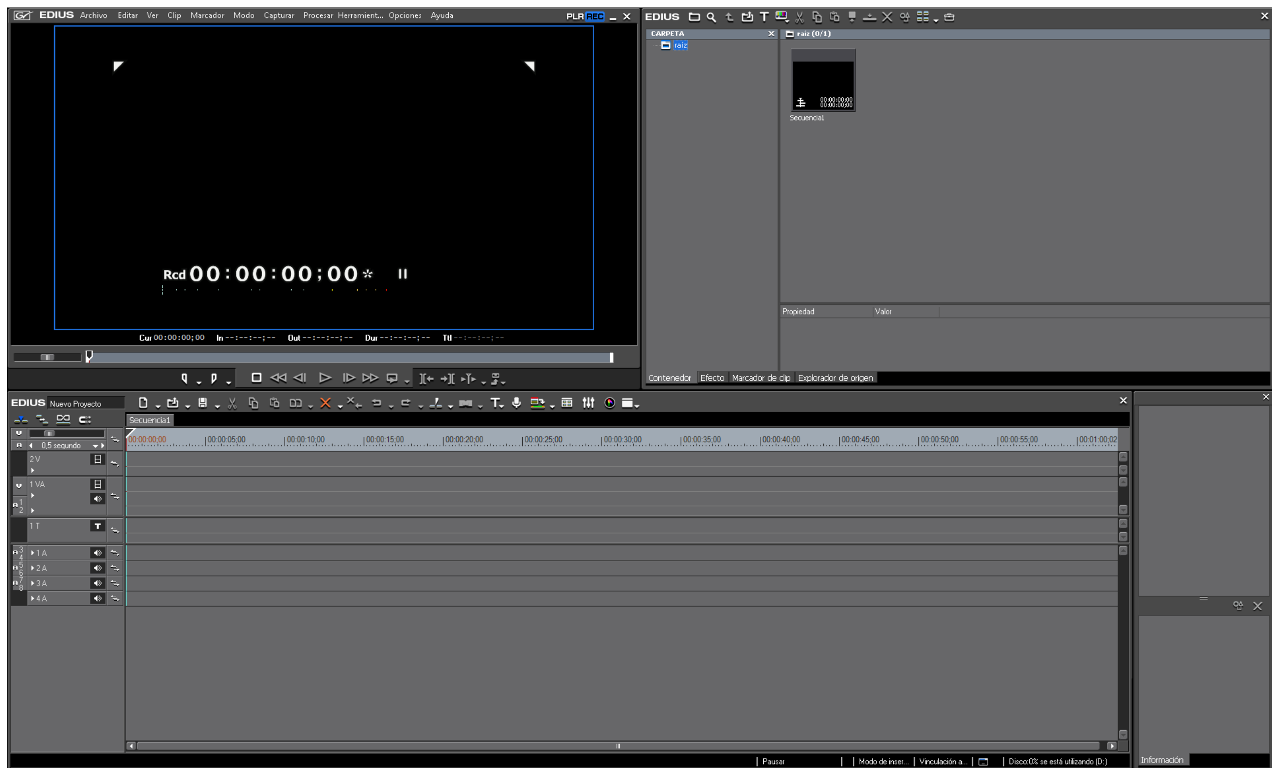
Figura 14. Creación de un proyecto a partir de opción predefinida del proyecto



6. Haga clic en el botón **Aceptar** para crear un proyecto a partir de la opción predefinida.

Aparece un proyecto en blanco (sin datos en la línea de tiempo, el grabador o el reproductor ni el contenedor) tal y como se muestra en la Figura 15.

Figura 15. Nuevo proyecto de EDIUS

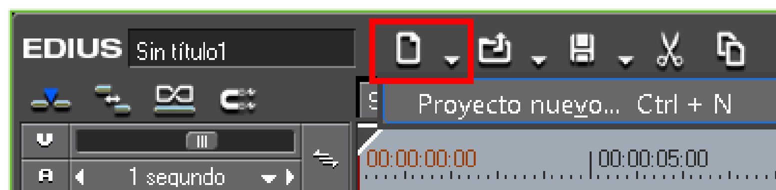


Creación de un proyecto desde el editor

Desde el editor se puede crear un proyecto de tres maneras.

- En la ventana de visualización, seleccione Archivo>Nuevo>Proyecto.
- Haga clic en el botón de lista [▽] del icono **Secuencia nueva** y en el menú seleccione **Proyecto nuevo**. Consulte la Figura 16.

Figura 16. Creación de proyectos con el botón de lista Secuencia nueva



Nota Si hace clic en el botón **Secuencia nueva**, se creará una secuencia en el proyecto actual. Para crear un proyecto, haga clic en el símbolo del botón de lista [▽] . Consulte *Secuencias* en la página 46 para obtener más información sobre las secuencias.

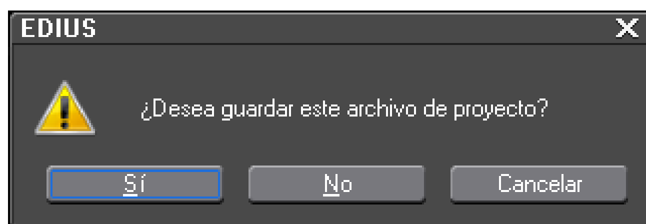
- Pulse [**CTRL**]+[**N**].

Para crear un proyecto desde EDIUS, siga estos pasos:

1. Realice cualquiera de las tres acciones que se describen más arriba para iniciar la creación del proyecto.

Una vez realizada alguna de estas acciones, aparecerá un cuadro de diálogo que le pedirá que guarde el archivo de proyecto actual (si está abierto). Consulte la Figura 17.

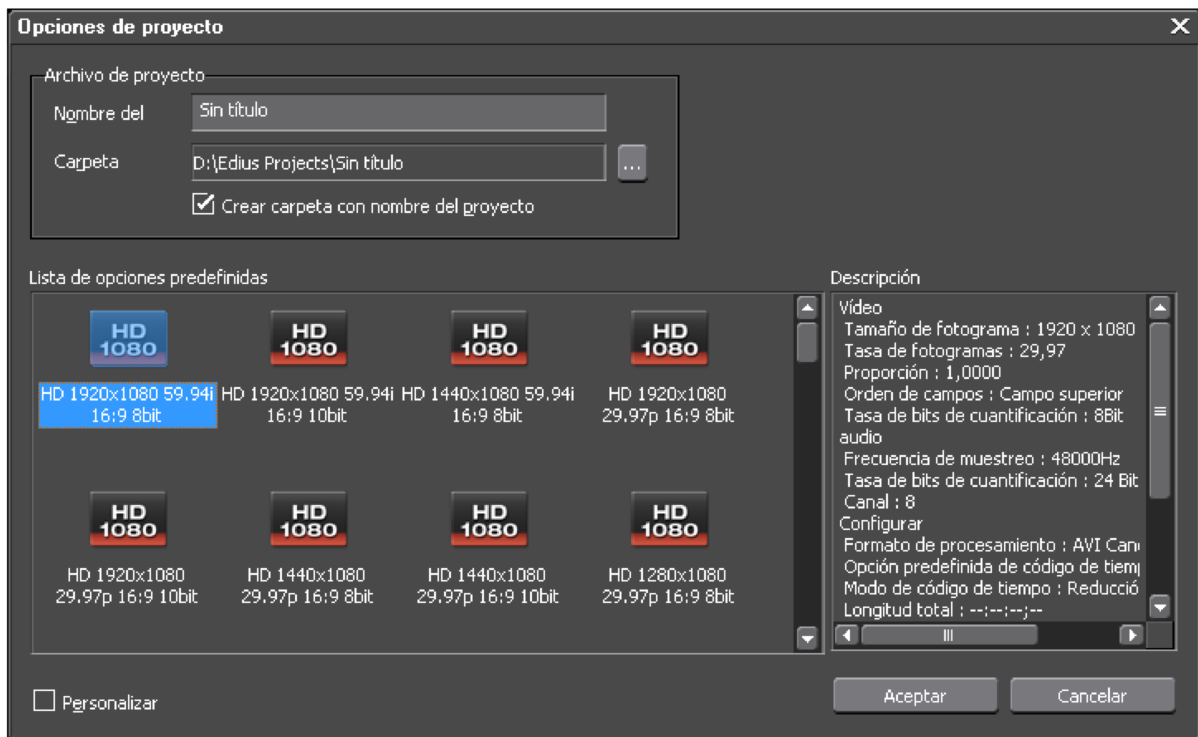
Figura 17. Cuadro de diálogo de guardar proyecto actual



2. Haga clic en **Sí** para guardar el proyecto actual.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones de proyecto que se muestra en la Figura 18.

Figura 18. Cuadro de diálogo Opciones de proyecto



3. Especifique el nombre del proyecto en el campo Nombre del proyecto.

La carpeta del proyecto se crea automáticamente en la carpeta predeterminada de proyectos que se especificó la primera vez que se ejecutó EDIUS después de la nueva instalación.

4. Si desea almacenar el proyecto nuevo en otra carpeta que no sea la predeterminada, haga clic en el botón **...** y acceda a dicha ubicación.

Si está seleccionada la opción Crear carpeta con nombre del proyecto, se crea una carpeta con el mismo nombre que el proyecto en la carpeta predeterminada de proyectos o en la que haya seleccionado.

5. Anule la selección de Crear carpeta con nombre del proyecto si desea almacenar el archivo del proyecto directamente en la carpeta predeterminada de proyectos o en la carpeta seleccionada.

6. Seleccione la opción predefinida de proyecto que desee y haga clic en el botón **Aceptar**.

Se inicia un proyecto nuevo en EDIUS con el nombre y la opción predefinida especificados.

Para obtener información sobre cómo cambiar las opciones asociadas con una opción predeterminada de proyecto, consulte *Opciones de proyecto* en la página 270.

Secuencias

Una secuencia es una recopilación de clips, imágenes, transiciones, efectos, etc., que están colocados en la línea de tiempo. Un proyecto puede constar de una o varias secuencias.

La ficha de secuencia se encuentra justo encima de la escala de línea de tiempo y debajo de la barra de herramientas de la línea de tiempo (consulte la Figura 19).

Figura 19. Ficha de secuencia

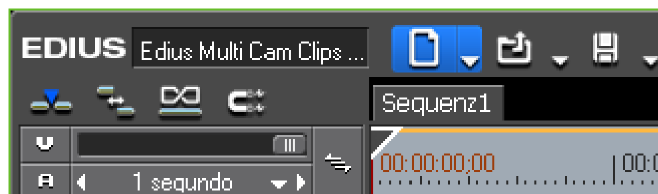


Creación de una secuencia

Para crear una secuencia en el proyecto actual, realice uno de los métodos siguientes:

- En la ventana de la línea de tiempo, haga clic en el botón **Crear nueva secuencia** (consulte la Figura 20). El botón **Crear nueva secuencia** está resaltado en color azul.

Figura 20. Botón Crear nueva secuencia



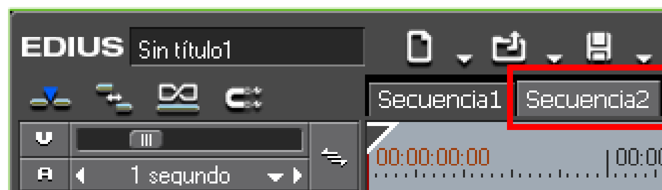
- Seleccione Archivo>Nuevo>Secuencia en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Haga clic con el botón derecho del ratón en una zona en blanco de la vista de clips en el contenedor y seleccione Nueva secuencia en el menú.

Nota En este caso se crea un clip de secuencia de la línea de tiempo en blanco en el contenedor, pero no aparece una ficha Secuencia en la ventana de la línea de tiempo.

- Pulse [**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**N**].

Realizando cualquiera de estos métodos, se creará una ficha de secuencia nueva que aparecerá en la ventana de línea de tiempo, tal y como se muestra en la Figura 21. Asimismo, se creará un clip de secuencia en el contenedor, como se muestra en la Figura 22.

Figura 21. Ficha de secuencia nueva



Nota Haga doble clic con el botón derecho del ratón en una ficha de secuencia para cambiar el nombre de la secuencia.

Figura 22. Clip de secuencia nuevo en el contenedor



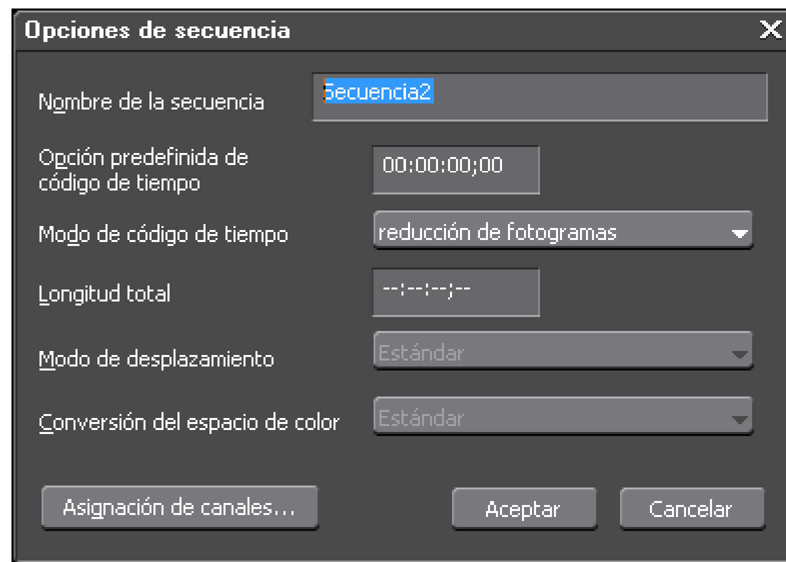
Nota Las fichas de secuencia se pueden arrastrar para cambiar su orden.

Cada secuencia se puede considerar una línea de tiempo aparte e independiente.

Opciones de secuencia

Es posible que las opciones de secuencia se hayan definido durante la creación de opciones predefinidas de proyecto o de proyectos. El cuadro de diálogo Opciones de secuencia se muestra en la Figura 23.

Figura 23. Cuadro de diálogo Opciones de secuencia

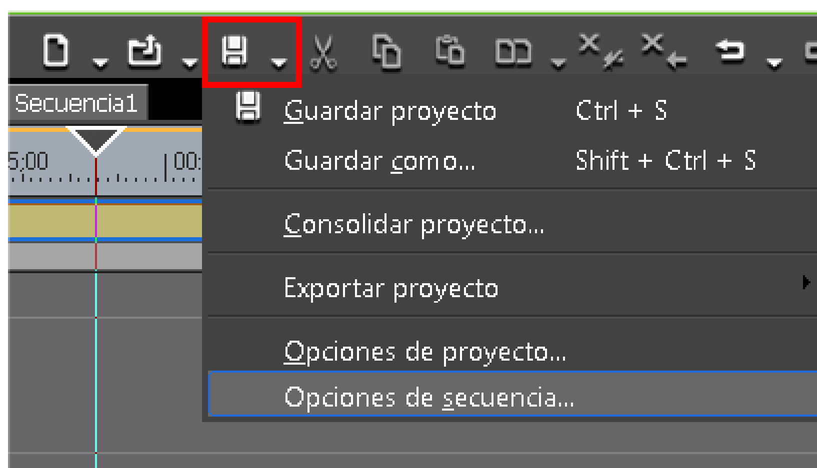


Si es preciso, se pueden cambiar las opciones de secuencia en cualquier secuencia de cualquier proyecto.

Para cambiar las opciones de secuencia, vaya al cuadro de diálogo Opciones de secuencia de alguna de las maneras siguientes:

- En la ventana de línea de tiempo, haga clic en el botón de lista [▽] del icono Guardar proyecto (consulte la Figura 24) y en el menú seleccione **Opciones de secuencia...**.

Figura 24. Menú de Guardar proyecto



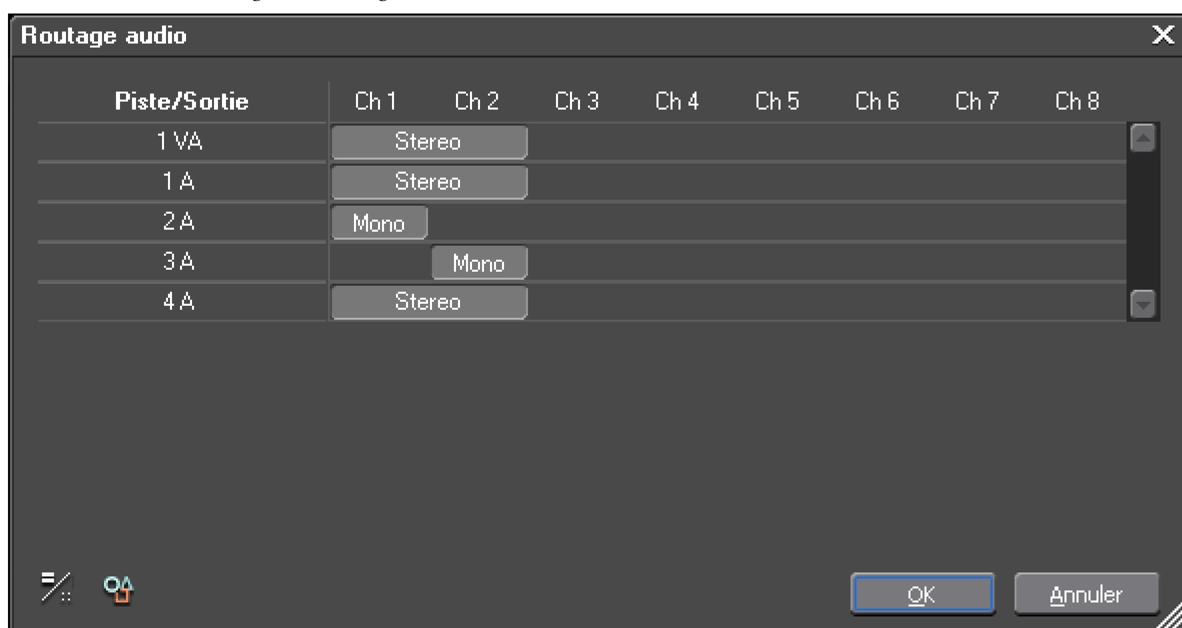
- En la barra de menús de la ventana de visualización, seleccione Opciones>Opciones de secuencia.
- En la ventana de línea de tiempo, haga clic con el botón derecho del ratón en una ficha de secuencia y en el menú seleccione **Opciones de secuencia...**.
- Haga clic con el botón derecho del ratón en un clip de secuencia del contenedor y en el menú seleccione **Opciones de secuencia...**.

Las opciones que se pueden modificar en el cuadro de diálogo Opciones de secuencia son:

- Nombre de la secuencia
- Opción predefinida de código de tiempo — La Opción predefinida de código de tiempo será el código de tiempo de inicio que aparecerá en la línea de tiempo para todos los proyectos que utilicen esta opción predefinida de proyecto. Consulte en *Inicio de EDIUS* en la página 28 los diversos métodos de introducción de códigos de tiempo y datos numéricos.
- Modo de código de tiempo — Seleccione el modo de código de tiempo haciendo clic en el símbolo ▽ del botón Modo de código de tiempo. Si está en modo de vídeo NTSC, puede seleccionar Reducción de fotogramas o Sin reducción de fotogramas para la visualización del código de tiempo.
- Longitud total — Puede establecer la duración de la línea de tiempo que desee especificando un valor en este campo. Si se introduce un valor, la duración de la línea de tiempo queda fijada. Si el proyecto supera esta duración, el color de la sección de la línea de tiempo que supere esta duración cambiará.

- Modo de desplazamiento — No disponible. Esta opción es de sólo visualización; únicamente muestra el modo de desplazamiento de una versión anterior de EDIUS si la secuencia se creó en una versión anterior. Si no hay otro modo de desplazamiento, el valor predeterminado es Estándar.
- Conversión del espacio de color — No disponible. Esta opción es de sólo visualización; únicamente muestra la conversión del espacio de color de una versión anterior de EDIUS si la secuencia se creó en una versión anterior. Si no hay otra opción de conversión del espacio de color, el valor predeterminado es Estándar.
- Asignación de canales — Haga clic en el botón **Asignación de canales** para abrir el cuadro de diálogo Asignación de canales de sonido, tal y como se muestra en la Figura 25.

Figura 25. Asignación de canales de audio



Seleccione los canales de salida que desee para cada pista. Haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado.

Nota La opción predeterminada del proyecto establece el número de canales de audio por pista.

Consulte *Asignación de canales de audio* en la página 130 para obtener más información sobre las funciones de asignación de sonido.

En el cuadro de diálogo Opciones de secuencia, realice los cambios que desee en las opciones de secuencia y haga clic en el botón **Aceptar** para guardar los cambios y cerrar el cuadro de diálogo.

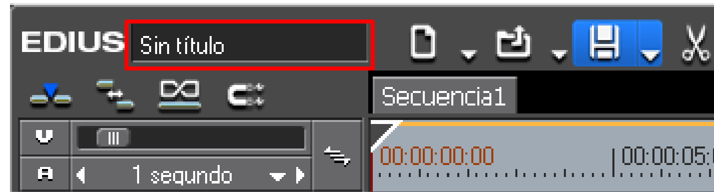
Cómo guardar proyectos

Los proyectos de EDIUS se guardan como archivos .ezp en la carpeta que se especifique como carpeta de proyectos. Consulte *Selección de la ubicación de la carpeta de proyectos* en la página 31 para obtener más información.

Para guardar un proyecto con el nombre especificado (o el nombre predeterminado) en la creación del proyecto, siga uno de estos métodos:

- Haga clic en el botón **Guardar proyecto** (resaltado en azul en la Figura 26) en la ventana de la línea de tiempo.

Figura 26. Botón Guardar proyecto de la línea de tiempo



- Haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Guardar proyecto** y seleccione Guardar proyecto en el menú.
- Seleccione Archivo>Guardar proyecto en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Pulse las teclas [**CTRL**]+[**S**].

Nota Tal y como se muestra en la Figura 26, el nombre del proyecto actual que se utilizará para guardar el archivo con los métodos enumerados anteriormente se muestra en la ventana de la línea de tiempo.

Para guardar un proyecto con un nombre diferente del actual, realice uno de los métodos siguientes:

- Haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Guardar proyecto** y seleccione Guardar como en el menú.
- Al tiempo que mantiene pulsada la tecla [**MAYÚS**], haga clic en el botón **Guardar proyecto** (resaltado en azul en la Figura 26) en la ventana de la línea de tiempo.
- Seleccione Archivo>Guardar como en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Pulse las teclas {**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**S**] en el teclado.

Nota Si sigue cualquiera de los métodos descritos anteriormente, aparecerá el cuadro de diálogo Guardar como, donde puede elegir una ubicación y un nombre de archivo nuevo para el proyecto.

Copia de seguridad/Guardado automático

Los archivos de guardado automático y copia de seguridad se pueden guardar simultáneamente en una ubicación predeterminada de la carpeta del proyecto y en otra ubicación de la unidad. Si la unidad de disco duro de almacenamiento de datos de EDIUS se averiara, los archivos se pueden recuperar de la ubicación secundaria.

Consulte *Copia de seguridad/Guardado automático* en la página 207 para obtener información sobre cómo configurar las opciones de guardado automático y copia de seguridad.

Archivos de copia de seguridad

Los archivos de copia de seguridad sólo se usan en circunstancias inusuales, como archivos de proyectos que empiezan a dañarse o bloqueo de EDIUS durante la edición. No se utilizan en operaciones normales.

Cada vez que se guarda un proyecto, automáticamente se crea un archivo de copia de seguridad. Cada proyecto puede tener de uno a 100 archivos de copia de seguridad. Si se alcanza el máximo de archivos de copia de seguridad en una carpeta de copia de seguridad, al crearse otra copia de seguridad se elimina el archivo más antiguo.

Los archivos de copia de seguridad se crean automáticamente de este modo:

Ubicación

{Nombre_proyecto}/{Proyecto}/Copia de seguridad

Nombre de archivo

{Nombre_proyecto}-AAMMDD-HHMMSS.ezp

Nota Los archivos de copia de seguridad son de sólo lectura y no se pueden sobrescribir.

Para recuperar un proyecto de un archivo de copia de seguridad, copie el archivo en la carpeta original del proyecto e importe el archivo.

Archivos de guardado automático

Si se activa el guardado automático, los archivos de proyecto se guardan automáticamente en el intervalo que se especifique. Para obtener información sobre la activación del guardado automático, consulte *Copia de seguridad/Guardado automático* en la página 207.

Cada proyecto puede tener de uno a 100 archivos de guardado automático. Si se alcanza el máximo de archivos de guardado automático en una carpeta de copia de guardado automático, cuando se crea otro archivo de guardado automático se elimina el archivo más antiguo.

Si se guarda un proyecto, todos los archivos de guardado automático pueden quedarse en los directorios de guardado automático o eliminarse de manera automática.

Cuando se activa el guardado automático, se crean archivos de guardado automático de este modo:

Ubicación

{Nombre_proyecto}/{Proyecto}/Guardado automático

Nombre de archivo

{Nombre_proyecto}-AAMMDD-HHMMSS.ezp

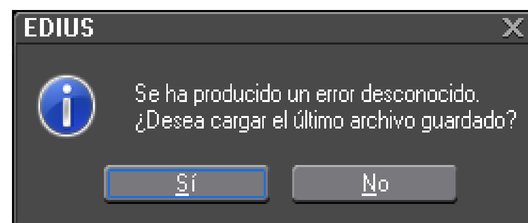
Para recuperar un proyecto de un archivo de guardado automático, copie el archivo en la carpeta original del proyecto e importe el archivo.

Nota Los archivos de copia de guardado automático son de sólo lectura y no se pueden sobrescribir.

Recuperación de copia de seguridad/guardado automático

Si EDIUS no se cierra correctamente y el archivo de proyecto no se ha podido guardar de la manera normal, el cuadro de diálogo de la Figura 27 aparece automáticamente la próxima vez que se ejecute EDIUS.

Figura 27. Cuadro de diálogo de recuperación de copia de seguridad/guardado automático

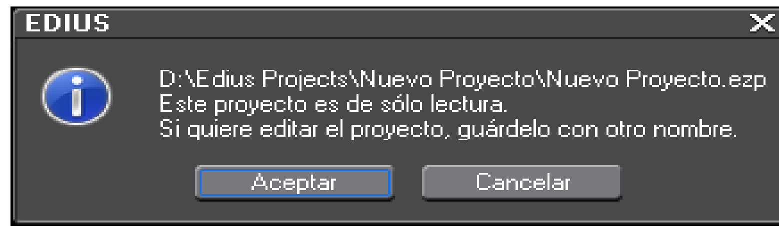


Si selecciona **Sí**, se abre el archivo de copia de seguridad o guardado automático con la marca de tiempo y la fecha más recientes.

Si hace clic en el botón **No**, se abre la ventana de inicio normal de EDIUS.

Si se abre la versión más reciente que se guardó del archivo, aparece el cuadro de diálogo con el mensaje de la Figura 28.

Figura 28. Advertencia de archivo de sólo lectura



El archivo de copia de seguridad o guardado automático abierto es de sólo lectura. El proyecto debe guardarse con un nombre nuevo o uno que ya tuviera.

Haga clic en **Aceptar** para cerrar la advertencia y abrir el archivo de copia de seguridad o guardado automático de fecha más reciente.

Cómo salir de EDIUS

Para salir de EDIUS, siga uno de estos métodos:

- Seleccione Archivo>Salir en la barra de menús de la ventana de visualización (consulte *Ventana de vista previa* en la página 71 para obtener más información) y haga clic en el botón **Sí** si desea salir de EDIUS o el botón **No** si desea cancelar la salida.
- Pulse las teclas [**ALT**]+[**F4**] en el teclado.
- Haga clic en la X de la esquina superior derecha de la ventana de visualización.

Operaciones de proyectos

Esta sección abarca operaciones de proyectos como apertura, importación y exportación de información de proyectos.

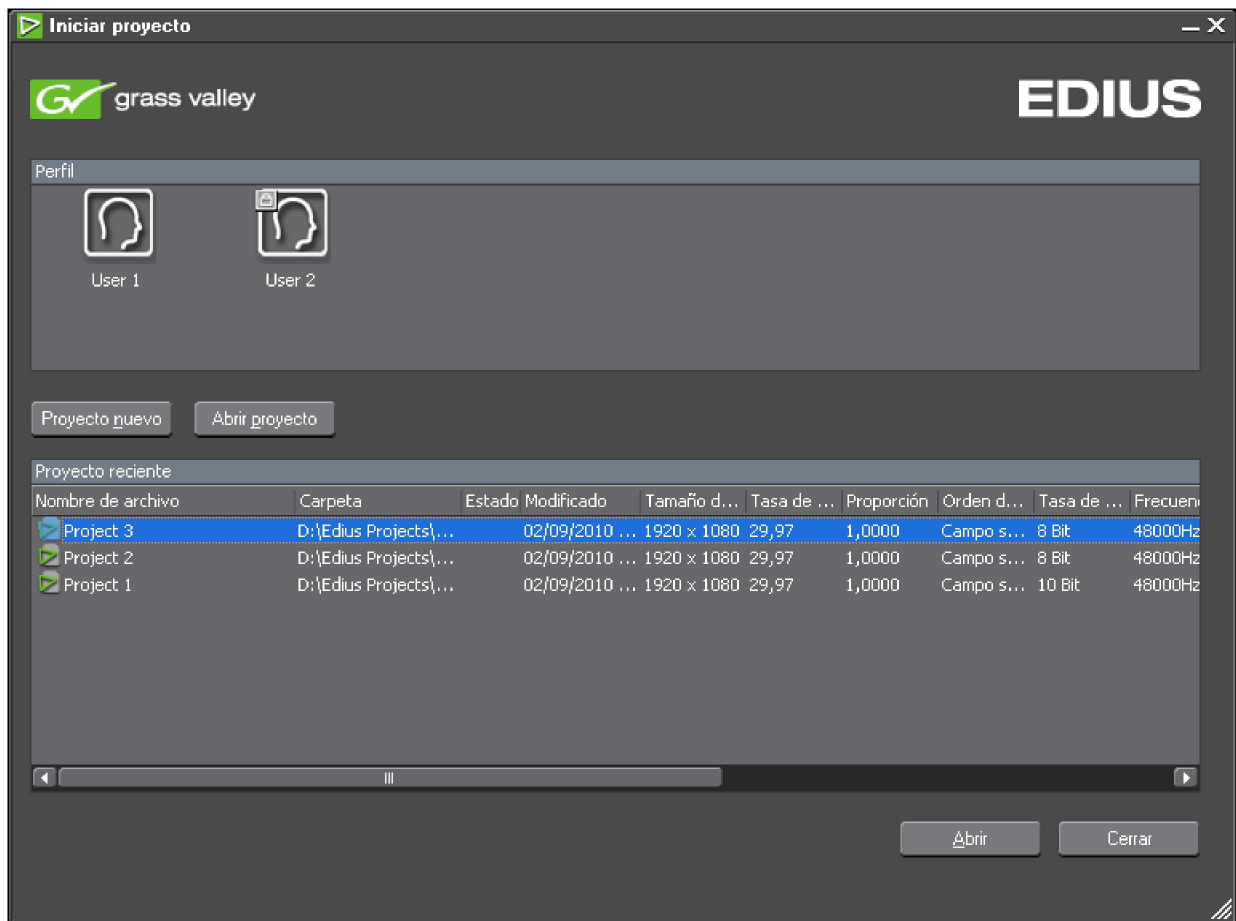
Apertura de Archivos de proyectos

Los proyectos se pueden abrir en el inicio de EDIUS o en EDIUS en el proyecto actual.

Abrir proyecto en el inicio

Al ejecutarse EDIUS, aparece la pantalla de inicio que se muestra en la Figura 29.

Figura 29. Proyectos en la pantalla de inicio de EDIUS

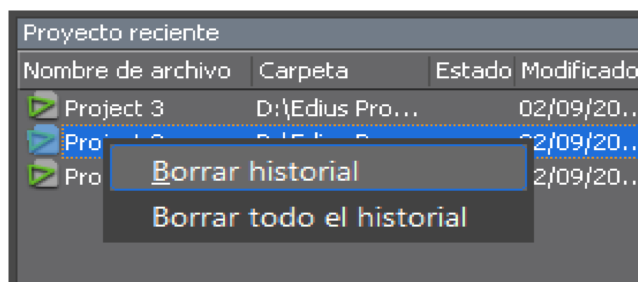


Para abrir un proyecto desde la pantalla de inicio, siga uno de estos procedimientos:

- Haga doble clic en el proyecto que desee en la lista de proyectos recientes.
- Seleccione el proyecto que desee en la lista de proyectos recientes y haga clic en el botón **Abrir**.
- Si el proyecto que necesita no está en la lista de proyectos recientes, haga clic en el botón **Abrir proyecto** y selecciónelo en el cuadro de diálogo Abrir.

Nota Los proyectos se pueden eliminar de la lista de proyectos recientes. Para ello, haga clic con el botón derecho en un proyecto, y seleccione Borrar historial o Borrar todo el historial como se muestra en la Figura 30. Borrar historial elimina únicamente el proyecto seleccionado en la lista de proyectos recientes. Borrar todo el historial elimina todos los proyectos en la lista de proyectos recientes.

Figura 30. Menú Borrar historial del proyecto

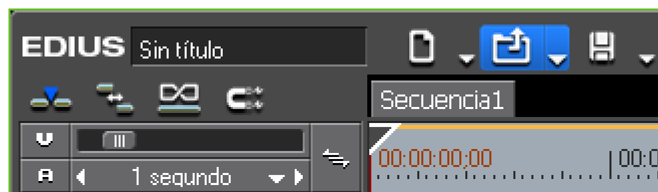


Apertura de un proyecto desde el proyecto actual

Para abrir otro proyecto desde el proyecto actual, siga uno de estos métodos:

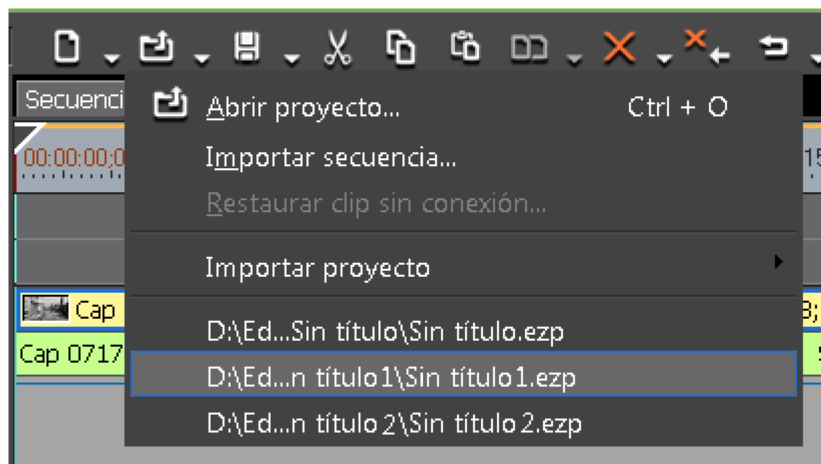
- Haga clic en el botón **Abrir proyecto** (resaltado en azul en la Figura 31) en la ventana de la línea de tiempo y seleccione el proyecto que abrir en el cuadro de diálogo Abrir.

Figura 31. Botón Abrir proyecto de la línea de tiempo



- Haga clic en el botón de lista [▽] del botón **Abrir proyecto** y seleccione el proyecto que desee en el historial de proyectos abiertos recientemente en la parte inferior del menú (consulte la Figura 32).

Figura 32. Botón Abrir proyecto - Lista de proyectos recientes



- Seleccione Archivo>Proyecto reciente>{nombre_proyecto} en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Seleccione Archivo>Abrir proyecto en la barra de menús de la ventana de visualización y seleccione el proyecto deseado en el cuadro de diálogo Abrir.
- Pulse las teclas [**CTRL**]+[**O**] y seleccione el proyecto que desee en el cuadro de diálogo Abrir.

Consolidación de proyecto

La consolidación del proyecto suprime clips o partes de clips sin utilizar de la carpeta de proyectos. La consolidación también es útil a la hora de crear una copia más pequeña del archivo del proyecto para, por ejemplo, transferir el proyecto a un dispositivo extraíble para su archivado.

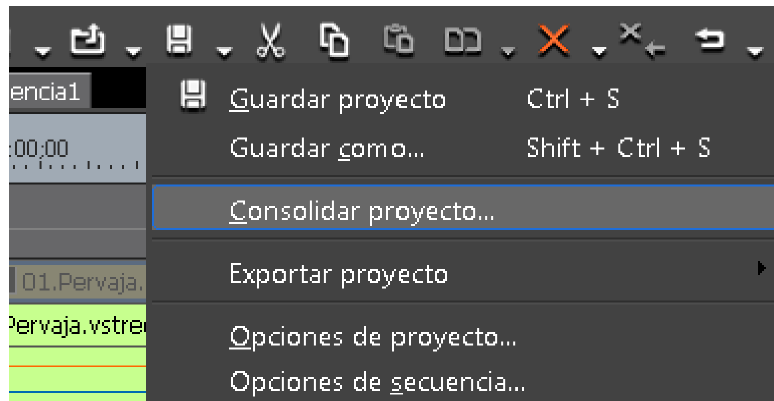
Nota Consulte *Formatos de archivo compatibles con las operaciones de ajuste* en la página 1120 en el *Appendix B-Formatos de entrada/salida* para obtener más información sobre la admisión de formatos de archivos en las operaciones de ajuste y consolidación.

Para consolidar un proyecto, siga estos pasos:

1. Haga clic en el botón de lista [▽] del botón **Guardar proyecto** y seleccione Consolidar proyecto... en el menú, como se muestra en la Figura 33.

Nota Un método alternativo es seleccionar Archivo>Consolidar proyecto... en la barra de menús de la ventana de visualización.

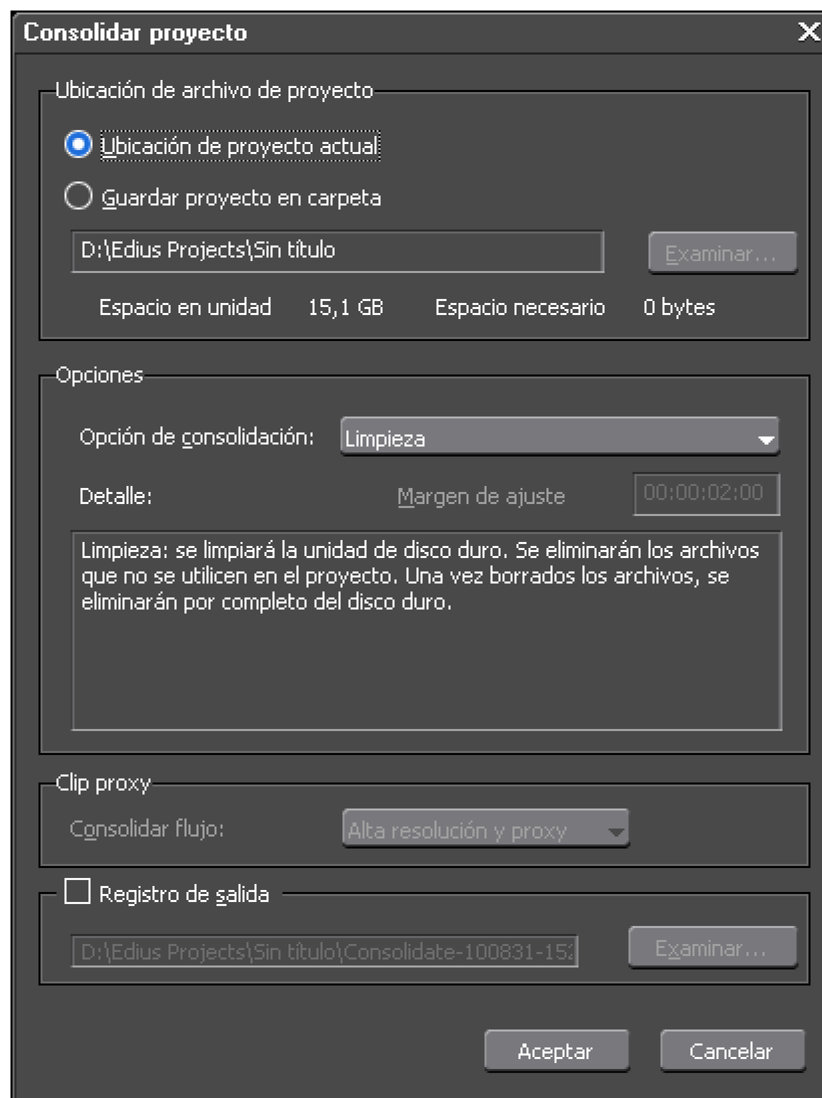
Figura 33. Menú Guardar proyecto de la línea de tiempo - Consolidar proyecto



Aparece el cuadro de diálogo Consolidar proyecto, tal y como se muestra en la Figura 34.

Nota Si aparece un mensaje que indica que no hay suficiente espacio en el disco para la consolidación, cambie la ubicación de destino donde desea guardar el proyecto por una unidad con más espacio disponible.

Figura 34. Cuadro de diálogo Consolidar proyecto



2. Seleccione las opciones de consolidación que desee de acuerdo con las siguientes explicaciones:

Ubicación de archivo de proyecto

Seleccione la ubicación donde guardar el proyecto consolidado.

Ubicación de proyecto actual

Si se selecciona esta ubicación, los archivos del proyecto actual se sobrescriben con los archivos de proyectos consolidados.

Guardar proyecto en carpeta

Especifique la ubicación de una nueva carpeta donde guardar los archivos consolidados del proyecto. Si se selecciona esta opción, especifique o busque la ubicación de la carpeta donde guardar los archivos.

Nota Cuando se selecciona una carpeta de proyecto, se muestra el espacio disponible y el espacio necesario en la unidad para los archivos consolidados. El espacio necesario se muestra de color rojo si supera el espacio disponible.

Opciones

En la lista desplegable Opción de consolidación, seleccione el método de consolidación que desee. Los detalles del método de consolidación se muestran en la ventana Detalle con la selección de cada opción.

Limpieza

Se limpiará la unidad de disco duro. Se eliminarán los archivos que no se utilicen en el proyecto. Una vez borrados los archivos, se eliminarán permanentemente de la unidad del disco duro.

Copia de seguridad

Realizará una copia de seguridad del proyecto junto con todos los archivos del contenedor. Se copiarán todos los archivos del contenedor. Se ajustarán los archivos de la línea de tiempo, pero no los del contenedor (sólo se copia el área utilizada de los archivos) y se copiarán en la carpeta del proyecto.

Se puede definir un margen de ajuste para esta opción. El intervalo permitido para el margen de ajuste va de 00:00:00;00 a 00:01:00;00. El margen de ajuste es el área entre clips que se puede usar para añadir transiciones y fundidos de sonido o para definir con precisión el ajuste de los clips.

Copia de seguridad (sin ajuste)

Se realizará una copia de seguridad de todo el proyecto. Se copiarán todos los archivos que se utilizan en el proyecto en la carpeta del proyecto. Los archivos que ya se encuentren en la carpeta del proyecto no se volverán a copiar.

Copia de seguridad y limpieza

Se realizará una copia de seguridad del proyecto con ajuste, y se limpiará la unidad de disco duro. Se ajustarán los archivos que se utilizan en el proyecto (sólo se copia el área utilizada de los archivos) y se copiarán en la carpeta del proyecto. Se eliminarán los archivos que no se utilicen en el proyecto. Esta operación permite ahorrar espacio en disco, pero los archivos eliminados no se pueden recuperar.

Se puede definir un margen de ajuste para esta opción. El intervalo permitido para el margen de ajuste va de 00:00:00;00 a 00:01:00;00. El

margen de ajuste es el área entre clips que se puede usar para añadir transiciones y fundidos de sonido o para definir con precisión el ajuste de los clips.

Copia de seguridad y limpieza (sin ajuste)

Se realizará una copia de seguridad del proyecto y se limpiará la unidad de disco duro. Los archivos que se utilicen en el proyecto se copiarán por completo sin ajustes. Se eliminarán los archivos que no se utilicen en el proyecto.

Personalizado

Si se selecciona Personalizado, las opciones siguientes estarán disponibles:

- Eliminar los clips no utilizados de la línea de tiempo: suprime clips del contenedor que no se usan en la línea de tiempo.
- Dejar sólo las áreas utilizadas en la línea de tiempo: guarda como otro archivo las áreas de clip de la línea de tiempo que se usan en el proyecto. Estos archivos nuevos sustituyen los archivos que actualmente se encuentran en la línea de tiempo.

Nota Esta opción sólo está disponible para los archivos AVI. Los nuevos archivos se guardan en una carpeta que se crea en la carpeta del proyecto.

- Copiar los archivos utilizados en carpeta de proyecto: copia todos los clips utilizados en el proyecto en la carpeta de proyecto que se indica.
- Eliminar los archivos no utilizados del proyecto: elimina todos los clips no utilizados de la carpeta de proyectos.

Nota Esta opción sólo está disponible cuando se selecciona una de las opciones personalizadas. Aunque se seleccione la opción para eliminar archivos que no se utilicen, éstos no se podrán eliminar si los derechos de acceso a la carpeta del proyecto del usuario no permiten operaciones de eliminación.

Clip proxy

Si se usan clips de proxy en el proyecto, seleccione en la lista desplegable si desea incluir en el flujo de consolidación clips de alta resolución y de proxy o sólo clips de alta resolución.

Registro de salida

Seleccione esta opción y escriba o examine la ubicación donde guardar un archivo de registro que contenga los detalles de la operación de consolidación.

3. Haga clic en el botón **Aceptar** para consolidar el proyecto de acuerdo con las opciones seleccionadas.

Nota Si se ha seleccionado la opción Eliminar los archivos no utilizados del proyecto, se muestra un mensaje de confirmación. Haga clic en el botón **Sí** para continuar.

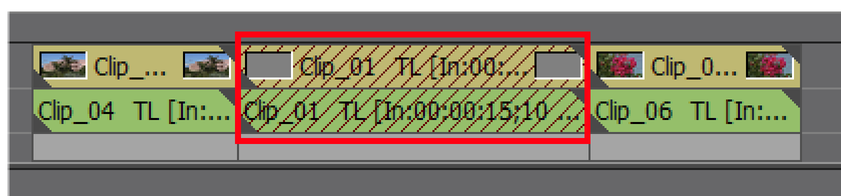
Clips sin conexión

Los clips que se guardan en el contenedor están vinculados con sus archivos de origen. Si se elimina, se mueve o se cambia el nombre de un archivo de origen después de guardar el archivo del proyecto, los clips vinculados al archivo de origen se convierten en clips sin conexión.

Indicadores de clip sin conexión

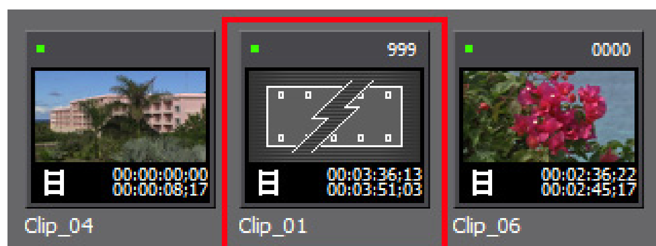
En la Figura 35 se muestra un clip sin conexión en la línea de tiempo.

Figura 35. Clip sin conexión en la línea de tiempo



En la Figura 36 se muestra el mismo clip sin conexión representado en el contenedor.

Figura 36. Clip sin conexión del contenedor



Si se detectan clips sin conexión, un indicador de clip sin conexión aparece también en el área de notificaciones en la parte inferior de la línea de tiempo (consulte la Figura 37).

Figura 37. Indicador de clip sin conexión en el área de notificaciones



Si se coloca el cursor del ratón sobre este indicador, aparece un mensaje de información sobre herramientas, como se muestra en la Figura 38.

Figura 38. Mensaje de información sobre herramientas en el indicador de clip sin conexión



Para obtener información sobre los distintos métodos de detección y restauración de clips sin conexión, consulte *Restaurar clips sin conexión* en la página 355.

Configuración de la ventanas

El software EDIUS dispone de configuración de uno y varios monitores. En el caso de la configuración de un monitor, es posible que prefiera determinadas distribuciones a fin de eliminar ventanas superpuestas.

Nota Todas las capturas de pantalla de EDIUS que aparecen en este manual se han tomado utilizando una configuración de un monitor, con un monitor de pantalla de cine con resolución 1920x1200. Otras resoluciones o configuraciones de monitor pueden dar resultados de visualización similares, pero no idénticos a los que aparecen representados en este manual.

Distribución de varios monitores

En una configuración de dos monitores, las ventanas de visualización y de línea de tiempo se muestran en un monitor; las ventanas de contenedor y de paletas se muestran en el segundo monitor. Las distribuciones de muestra aparecen a continuación en la Figura 39 y la Figura 40.

Figura 39. Distribución de muestra de dos monitores - Monitor uno



Ventana de vista previa

La ventana de visualización (parte superior de la Figura 39) consta del reproductor, del grabador y de los controles asociados a estos. Para obtener más información acerca del funcionamiento del reproductor y el grabador, consulte *Botones de función del reproductor* en la página 74 y *Botones de función del grabador* en la página 75.

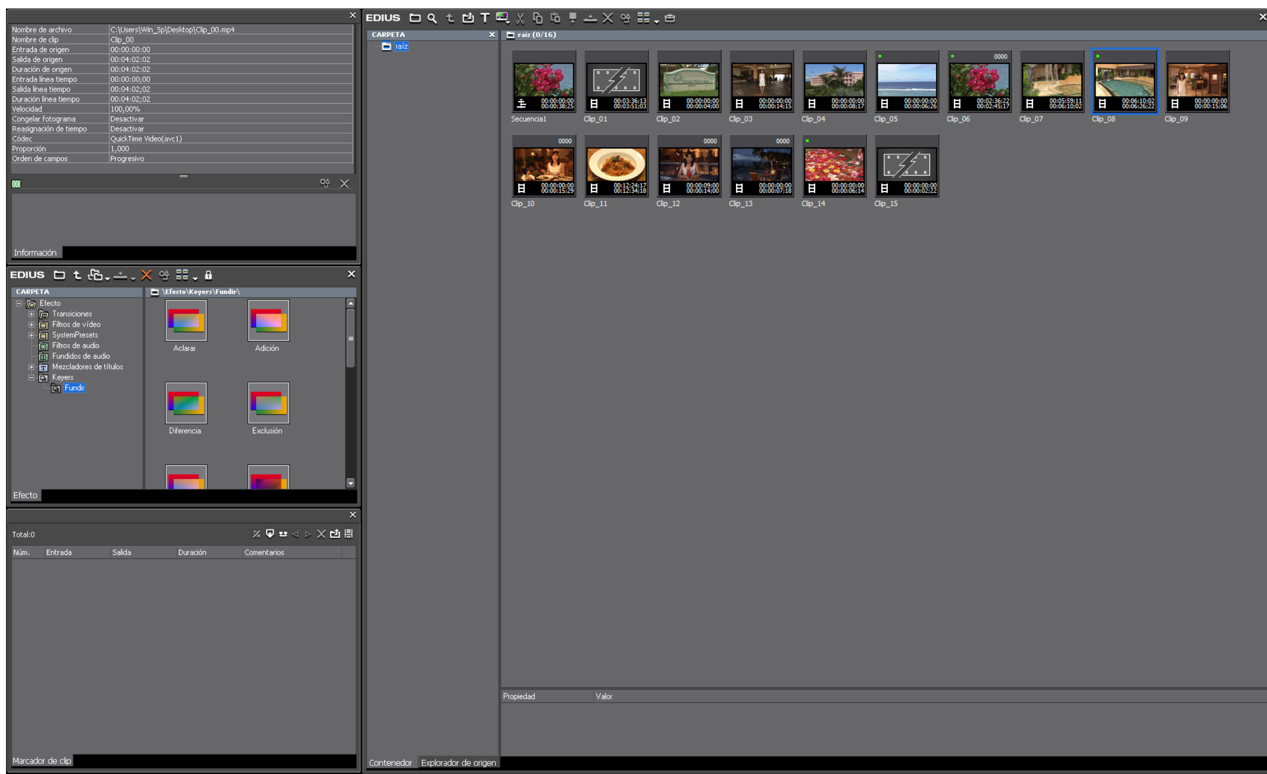
Línea de tiempo

La línea de tiempo (parte inferior de la Figura 39) es el espacio de trabajo donde se colocan los clips de vídeo y de sonido para realizar ediciones. Los títulos, las transiciones y los efectos se añaden a los clips que hay en la línea de tiempo. Para obtener más información acerca de las funciones de la línea de tiempo, consulte *Section 5-Utilización de la línea de tiempo*.

Paletas y contenedor

En la Figura 40 se muestran las paletas y el contenedor.

Figura 40. Distribución de muestra de dos monitores - Monitor dos



La ventana de gran tamaño situada en la parte derecha de la pantalla es la ventana del contenedor. Los clips de vídeo y de sonido, las imágenes estáticas y otros activos se colocan aquí para poder acceder fácilmente a ellos. Los clips que hay en el contenedor se pueden organizar y administrar de acuerdo con las necesidades del usuario.

En este ejemplo, la ficha Explorador de origen está con el contenedor. El explorador de origen se emplea para ver e importar clips de recursos externos. Para obtener más información acerca del explorador de origen, consulte *Explorador de origen* en la página 279.

Las tres ventanas pequeñas que aparecen en la parte izquierda de la pantalla son (de arriba a abajo) la Paleta de información, la Paleta de efectos y la Paleta de marcadores de clip.

Distribución de un monitor

En la distribución de un monitor, todas las ventanas mencionadas anteriormente se muestran en un único monitor. La distribución predeterminada presenta dichas ventanas como se muestra en la Figura 41. En la parte superior derecha aparecen las ventanas Contenedor, Paleta de efectos, Paleta de marcadores de secuencia y Explorador de origen. La Paleta de información se ubica en la parte inferior derecha. La distribución de la pantalla y la colocación de las ventanas se pueden personalizar

conforme a las necesidades y preferencias de edición de cada usuario. Consulte la sección siguiente, *Personalización de la distribución de la pantalla*, para obtener más información.

Figura 41. Distribución de pantalla de un monitor predeterminada



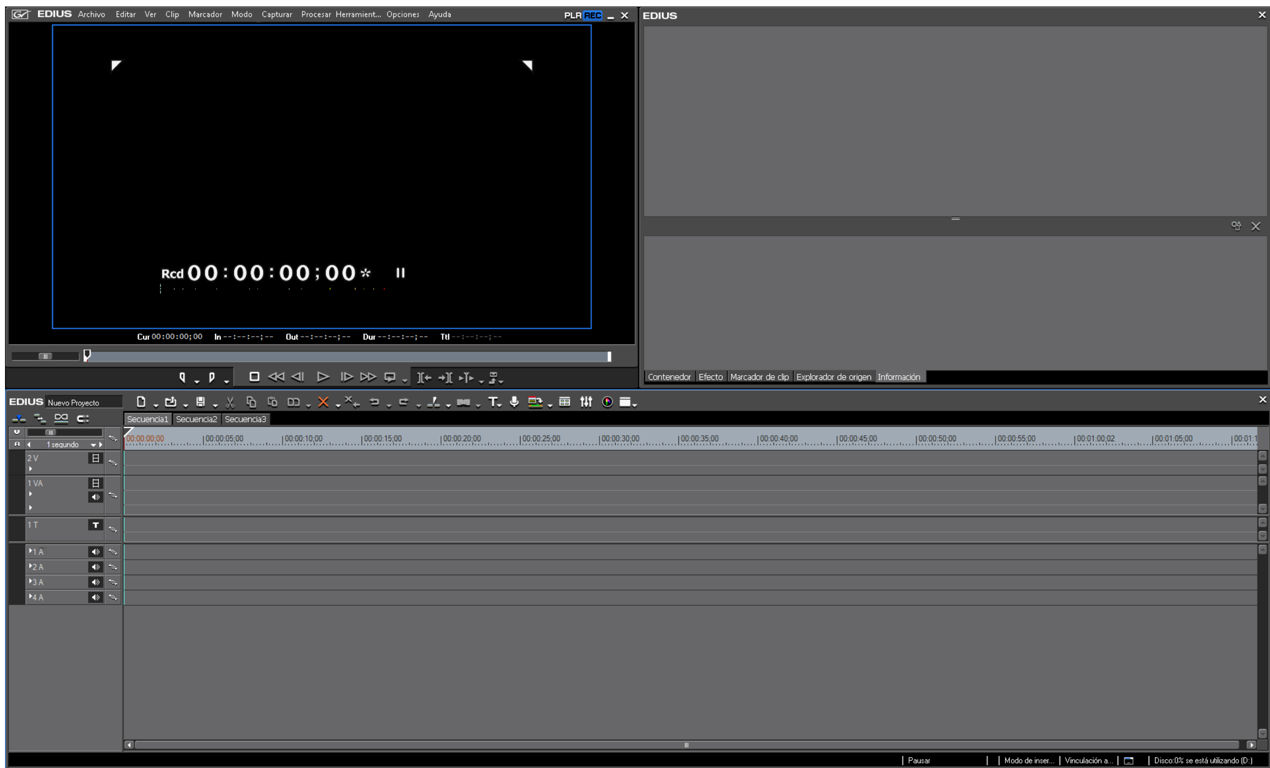
En la esquina inferior derecha, la Paleta de información ocupa espacio de la pantalla que posiblemente quiera utilizar para la línea de tiempo. En la sección siguiente se explica cómo personalizar las distribuciones de la pantalla.

Personalización de la distribución de la pantalla

Si desea emplear toda la sección inferior de la visualización del monitor para la línea de tiempo, la Paleta de información se puede trasladar a la sección de fichas superior junto con el contenedor, el explorador de origen y las paletas, como se muestra en la Figura 42. En la distribución personalizada de la Figura 42, todos los componentes principales de EDIUS siguen estando disponibles con un clic.

Nota Se pueden crear otras distribuciones personalizadas de acuerdo con las preferencias del usuario. El ejemplo de la Figura 42 pretende mostrar una forma en que todos los elementos principales permanecen fácilmente accesibles, aunque no se puedan ver en la pantalla de manera simultánea.

Figura 42. Distribución de un monitor personalizada



Para crear la distribución personalizada de la Figura 42, haga lo siguiente:

1. En la barra de menús, haga clic en **Ver** y, a continuación, seleccione **Modo simple.**

Nota La previsualización del reproductor y del grabador sigue disponible. En el modo simple, no se muestran de manera simultánea. Consulte *Ventana de vista previa en la página 71* para obtener más información.

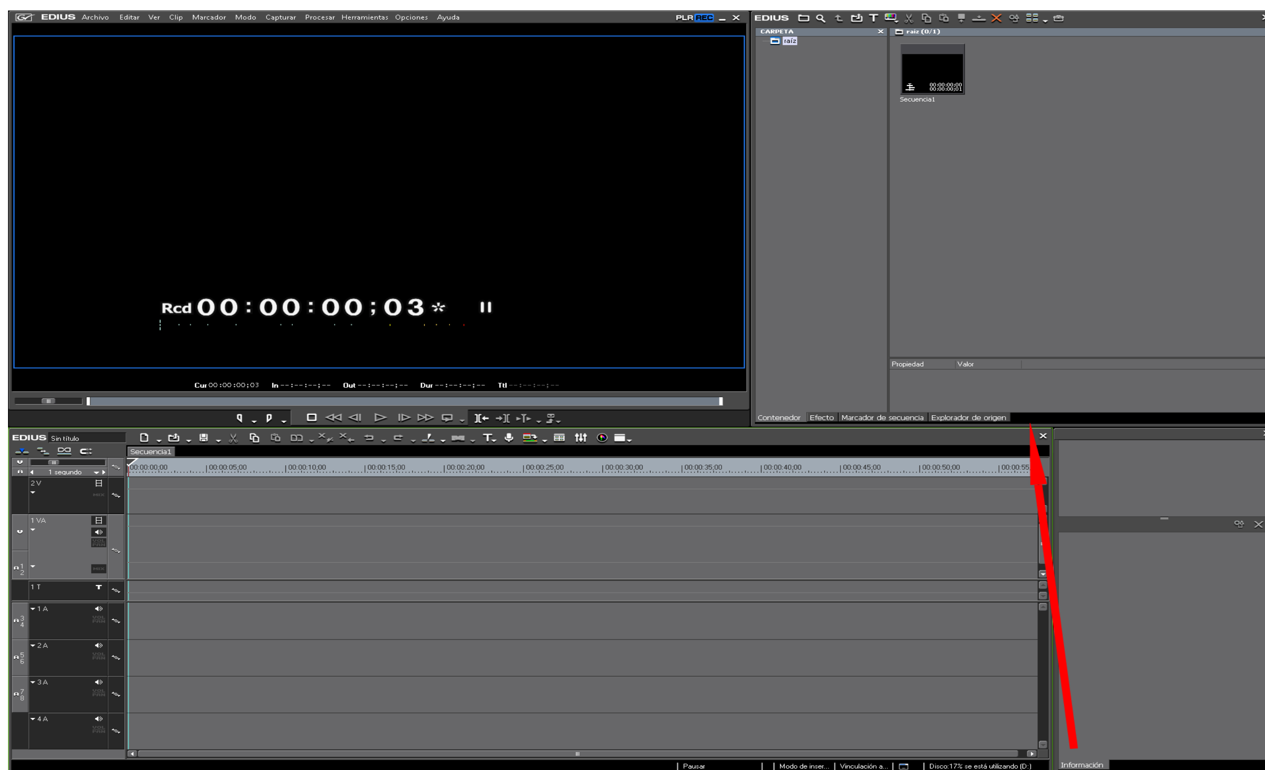
2. Arrastre la ficha Información y colóquela junto a las fichas Contenedor, Efecto, Marcador de secuencia y Explorador de origen en la sección superior derecha de la pantalla, como se muestra en la Figura 43.

3. Arrastre el borde derecho de la ventana de la línea de tiempo hasta el borde derecho de la pantalla.

El resultado que se obtiene es la distribución personalizada que aparece en la Figura 42.

Nota Ahora se puede acceder al contenedor, los efectos, el marcador de secuencia, el explorador de origen y las paletas como fichas. Si selecciona una ficha, se abrirá la ventana asociada a dicha ficha en la parte superior derecha de la pantalla.

Figura 43. Acción de arrastrar la ventana de la Paleta de información de un monitor



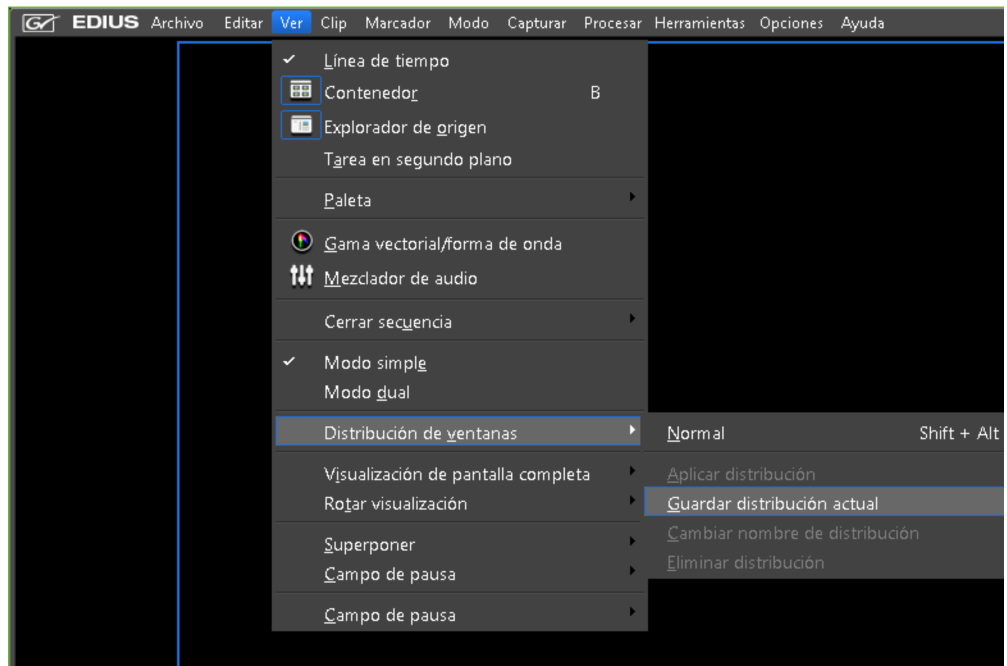
Puede crear otras distribuciones personalizadas cambiando el tamaño de ventanas, reordenando fichas, trasladando paletas a otras ubicaciones, etcétera.

Cómo guardar distribuciones personalizadas

Las distribuciones de pantalla personalizadas, tales como la distribución creada en los pasos anteriores, se pueden guardar para poder aplicarlas en un futuro durante sesiones de EDIUS. Para guardar una distribución personalizada, haga lo siguiente:

1. En la barra de menús, haga clic en la barra de menús de la ventana de visualización.
2. Seleccione Distribución de ventanas>Guardar distribución actual>Nuevo (consulte la Figura 44).

Figura 44. Menú de Guardar distribución actual



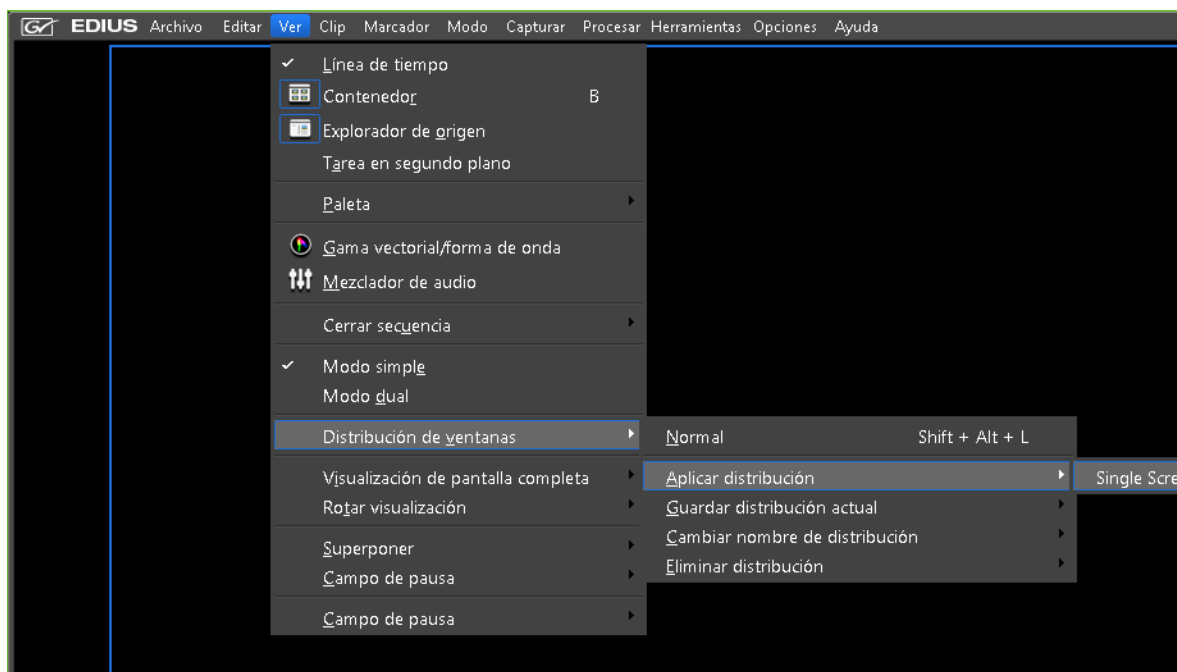
3. Especifique el nombre que desee para la distribución personalizada y haga clic en **Aceptar**.

Aplicación de una distribución guardada

Para aplicar una distribución guardada:

Seleccione Ver>Distribución de ventanas>Aplicar distribución>{nombre_distribución} en la barra de menús de la ventana de visualización (consulte la Figura 45).

Figura 45. Menú de Aplicar distribución



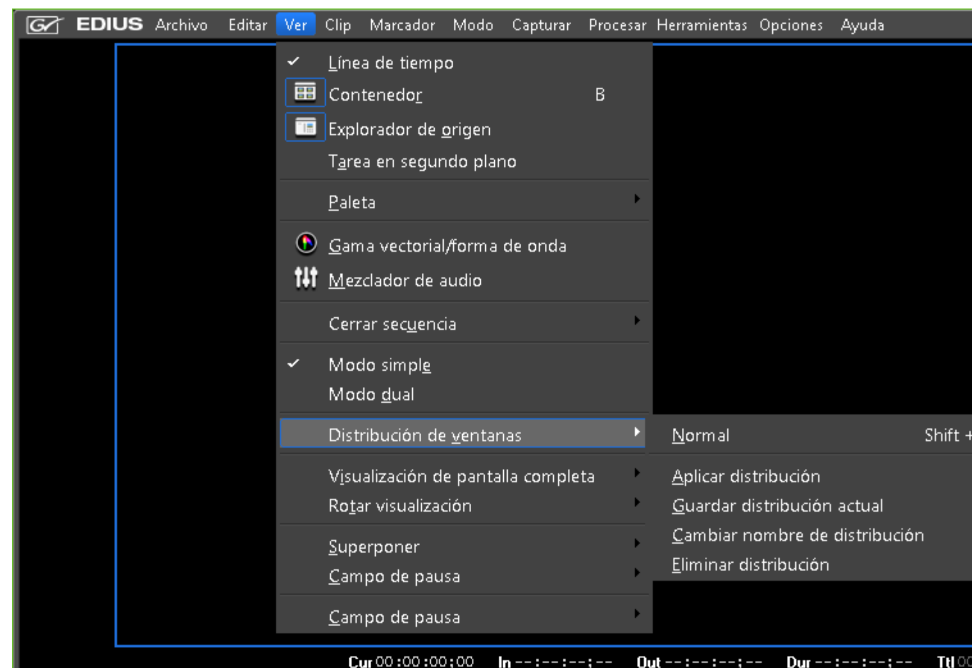
Restauración de la distribución predeterminada

Para volver a la distribución predeterminada:

Seleccione Ver>Distribución de ventanas>Normal en la barra de menús de la ventana de visualización (consulte la Figura 46).

Nota Otro método es pulsar las teclas [**MAYÚS**]+[**ALT**]+[**L**].

Figura 46. Menú de distribución normal



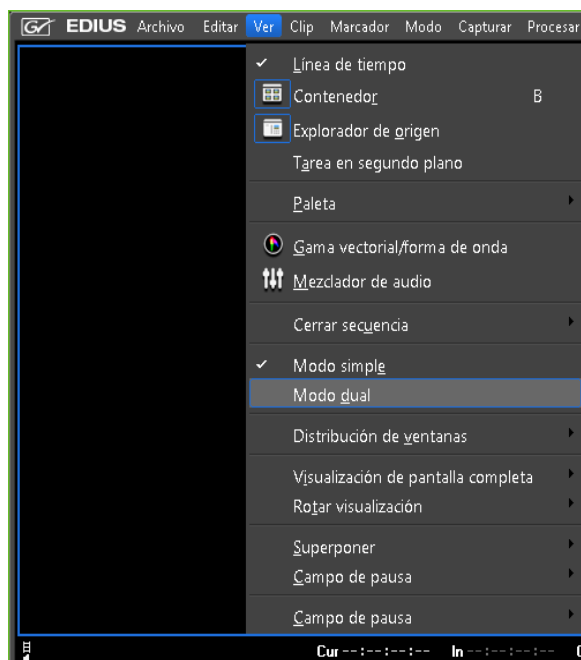
Ventana de vista previa

La ventana de visualización se puede presentar en dos modos: modo Dual y modo Simple. La manera en que se muestra la ventana de visualización y el área que ocupa en la pantalla también depende de la distribución de pantalla activa, tal y como se describe en las secciones siguientes.

Modo dual

Para activar el modo dual, seleccione Ver>Modo dual en la barra de menús de la ventana de visualización, como se ilustra en la Figura 47.

Figura 47. Selección de distribución de modo dual



En el modo Dual, las ventanas de vista previa del Reproductor y del Grabador son visibles al mismo tiempo. La Figura 48 muestra una previsualización del modo dual para una configuración de dos monitores. En esta distribución, las ventanas de visualización del reproductor y la del grabador ocupan toda la parte superior de la pantalla.

Figura 48. Previsualización del modo dual - Distribución predeterminada de dos monitores o de un monitor



Reproductor

La ventana del reproductor (en la parte izquierda) se utiliza para previsualizar material antes de importarlo a EDIUS y colocarlo en la línea de tiempo para editarlo. Los clips ya capturados también se pueden colocar

y editar en la línea de tiempo a través de la ventana del Reproductor. El Reproductor puede controlar dispositivos externos o reproducir un clip del contenedor.

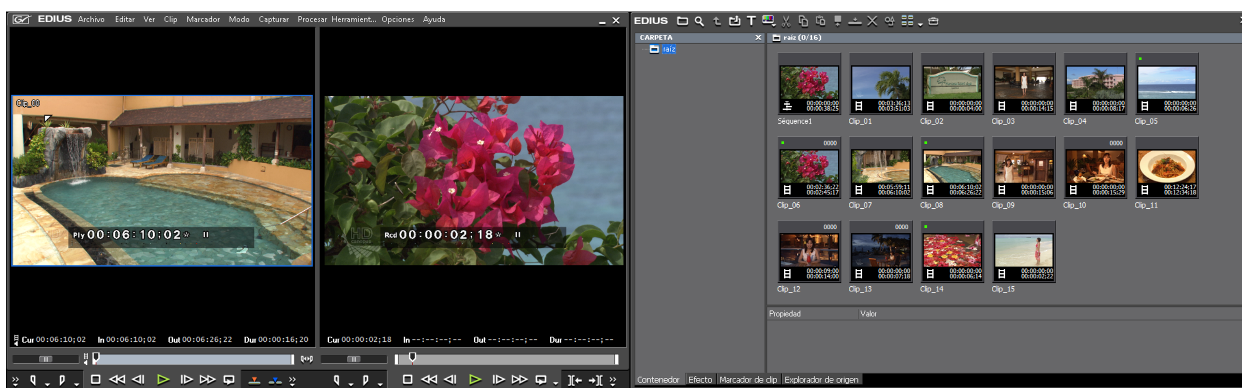
Grabador

La ventana del grabador (en la parte derecha) se utiliza para previsualizar ediciones y efectos que se aplican a clips que hay en la línea de tiempo de EDIUS.

En la Figura 49 se muestra una visualización de modo dual utilizando la distribución personalizada mediante la distribución predeterminada de un monitor. En este ejemplo, únicamente la mitad izquierda de la parte superior de la pantalla se utiliza para las ventanas de previsualización del reproductor y del grabador, cuyo tamaño se cambia de manera automática.

La mitad derecha de la pantalla está ocupada por las ventanas Contenedor, Paleta de efectos, Paleta de marcador de secuencia y Explorador de origen.

Figura 49. Previsualización del modo dual – Distribución personalizada con un monitor



Modo simple

Para activar el modo simple, seleccione Ver>Modo simple en la barra de menús de la ventana de visualización.

En el modo Simple, sólo es visible una ventana de vista previa. La visualización de la pantalla previa puede cambiar entre Reproductor y Grabador, según sea necesario, para administrar el flujo de trabajo de EDIUS. En el modo Simple, los botones de conmutación de vista previa aparecen en la esquina superior derecha de la ventana de vista previa, tal como aparece en la Figura 50.

Figura 50. Botones de conmutación de la vista previa en modo Simple



La ventana activa de vista previa se resalta en color azul. Haga clic en **REPR** para activar la ventana de vista previa del Reproductor. Haga clic en **GRAB** para activar la ventana de vista previa del Grabador.

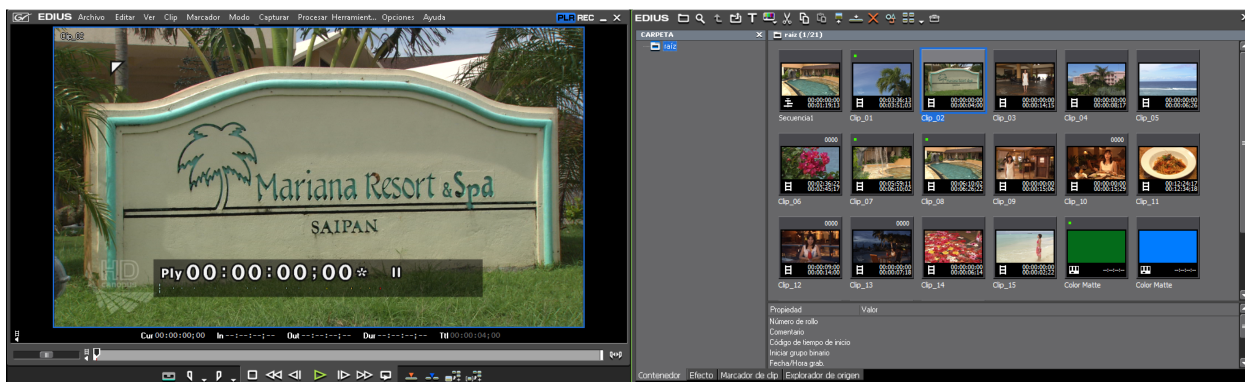
La Figura 51 muestra la visualización en modo simple para una distribución de dos monitores en la cual sólo la ventana de visualización ocupa la parte superior del primer monitor.

Figura 51. Visualización en modo simple de monitor en modo dual



En la Figura 52 se muestra la visualización en modo simple para una distribución normal de un monitor.

Figura 52. Previsualización del modo simple – Distribución normal con un monitor



Botones de función del reproductor

En la Figura 53 se muestran los botones de función del reproductor. La función de cada uno de estos botones se explica en la Tabla 1.

Nota Todos los comandos de teclas son los comandos de acceso rápido predeterminados. Los comandos de teclas se pueden personalizar en el cuadro de diálogo Opciones de la aplicación (consulte *Section 2-Opciones y configuración* para obtener más información).

Figura 53. Botones de función del reproductor



Tabla 1. Detalles de los botones de función del reproductor

Botón	Función	Descripción	Comando de teclas
	Opción predefinida de entrada	Las opciones de entrada predefinidas y guardadas como botones se pueden activar haciendo clic en el botón Opción predefinida de entrada pertinente.	
	Definir entrada	Especifica el punto de inicio de una sección de un clip que debe incluirse en el proyecto.	[**I**]
	Definir salida	Especifica el punto de fin de una sección de un clip que debe incluirse en el proyecto.	[**O**]
	Detener	Detiene la reproducción en la ventana del reproductor.	[**K**]
	Retroceder	Retrocede (rebobina) el clip en el reproductor.	[**J**]
	Fotograma anterior	Va al fotograma anterior de un clip. Cada vez que se hace clic en el botón, se desplaza al fotograma precedente. Si mantiene pulsada la tecla [<--] retrocederá de fotograma en fotograma de manera más rápida.	[<--]
	Reproducir	Reproduce el clip en el reproductor	[**INTRO**]
	Fotograma siguiente	Va al fotograma siguiente de un clip. Cada vez que se hace clic en el botón, se desplaza al fotograma siguiente. Si mantiene pulsada la tecla [>--] avanzará de fotograma en fotograma de manera más rápida.	[-->]
	Avanzar rápido	Avanza rápido a lo largo del clip que hay en el reproductor	[**L**]
	Bucle	Reproduce el clip de manera repetida en el reproductor hasta que se detiene la reproducción.	[**CTRL**]+[**ESPACIO**]
	Sobrescribir en línea de tiempo	Sobrescribe los clips de la línea de tiempo que haya en la posición del cursor con el clip que haya en el reproductor. Los clips que haya en la posición del cursor se sustituyen por el clip que haya en el reproductor.	[**]**]
	Insertar en la línea de tiempo	Inserta el clip que hay en el reproductor en la posición del cursor en la línea de tiempo. Los clips de la línea de tiempo que se encuentren tras la posición del cursor se ajustarán hacia atrás según la duración del clip que se haya insertado.	[**[**]
	Añadir clip al contenedor	El clip del reproductor se añade al contenedor.	[**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**B**]

Botones de función del grabador

En la Figura 54 se muestran los botones de función del grabador. La función de cada uno de estos botones se explica en la Tabla 2.

Nota Todos los comandos de teclas son los comandos de acceso rápido predeterminados. Los comandos de teclas se pueden personalizar en el cuadro de diálogo Opciones de la aplicación (consulte *Section 2-Opciones y configuración* para obtener más información).

Figura 54. Botones de función del grabador



Tabla 2. Detalles de los botones de función del grabador

Botón	Función	Descripción	Comando de teclas
	Definir entrada	Especifica el punto de inicio de una sección del contenido de la línea de tiempo que debe incluirse en el proyecto final.	[**I**]
	Definir salida	Especifica el punto de fin de una sección del contenido de la línea de tiempo que debe incluirse en el proyecto final.	[**O**]
	Detener	Detiene la reproducción en la ventana del grabador.	[**K**]
	Retroceder	Retrocede (rebobina) el clip en el grabador.	[**J**]
	Fotograma anterior	Va al fotograma anterior de un clip. Cada vez que se hace clic en el botón, se desplaza al fotograma precedente. Si mantiene pulsada la tecla [<--] retrocederá de fotograma en fotograma de manera más rápida.	[<--]
	Reproducir	Reproduce el contenido del grabador	[**INTRO**]
	Fotograma siguiente	Va al fotograma siguiente de un clip. Cada vez que se hace clic en el botón, se desplaza al fotograma siguiente. Si mantiene pulsada la tecla [>--] avanzará de fotograma en fotograma de manera más rápida.	[-->]
	Avanzar rápido	Avanza rápido a lo largo del contenido que hay en el grabador	[**L**]
	Bucle	Reproduce de manera repetida el contenido de la línea de tiempo hasta que se detiene la reproducción. Si se han definido puntos de entrada y salida, el segmento que haya entre dichos puntos se reproduce de manera repetida.	[**CTRL**]+[**ESPACIO**]
	Punto de edición anterior	Desplaza el cursor al punto de edición que precede a la posición actual del cursor de la línea de tiempo.	[**A**}
	Punto de edición siguiente	Desplaza el cursor al punto de edición que haya tras la posición actual del cursor de la línea de tiempo.	[**S**]
	Reproducir el área del cursor	Reproduce de manera repetida el contenido (aproximadamente 3 segundos en cada lado) que haya delante y detrás del cursor de la línea de tiempo.	
	Exportar	Exporta el contenido a una cinta o a un archivo.	

Ventana de línea de tiempo

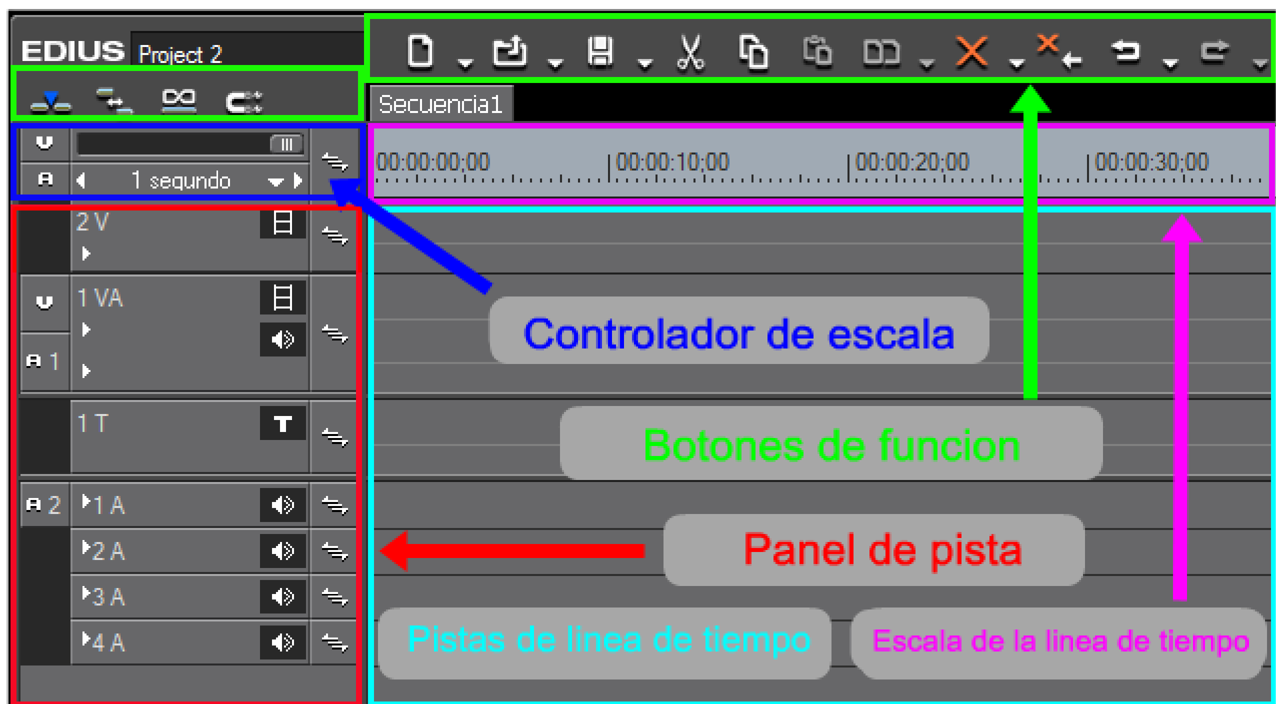
La línea de tiempo muestra una progresión cronológica de principio a fin de todos los elementos que componen un proyecto.

Las principales operaciones de edición se llevan a cabo con contenido en la línea de tiempo. Los clips de vídeo, de audio, imágenes estáticas, títulos, transiciones y efectos se administran todos en la línea de tiempo. La línea de tiempo es donde el proyecto terminado cobra forma.

Una colección de clips, imágenes, efectos, etc., situados en la línea de tiempo se denomina secuencia.

En la Figura 55 aparecen representados los componentes principales de la línea de tiempo.

Figura 55. Componentes de la línea de tiempo de EDIUS



La ventana de Línea de tiempo se compone de:

- Botones de función de la línea de tiempo
- Escala de la línea de tiempo
- Controlador de escala de la línea de tiempo
- Panel de pista
- Pistas de línea de tiempo

Botones de función de la línea de tiempo

Los botones de función de la línea de tiempo que aparecen en la Figura 56 se describen de manera detallada en *Section 5-Utilización de la línea de tiempo*

Figura 56. Botones de función de la línea de tiempo

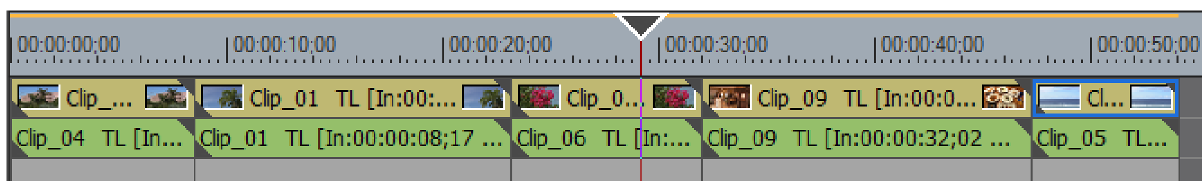


Escala de la línea de tiempo

La escala de la línea de tiempo indica con gran exactitud la duración total de una secuencia y permite editar fotogramas con precisión y colocar clips.

En la Figura 57 se puede ver una parte de la escala de la línea de tiempo con varios clips en una pista de la línea de tiempo.

Figura 57. Escala de la línea de tiempo



Los números que hay en la parte superior de la escala indican la posición de la línea de tiempo en horas:minutos:segundos;fotogramas (hh:mm:ss;ff).

El cursor de la línea de tiempo marca el punto de edición o la previsualización actual.

Controlador de escala de la línea de tiempo

El controlador de escala de la línea de tiempo se utiliza para ajustar la unidad de escala de línea de tiempo a fin de ver más o menos material en la pantalla sin necesidad de desplazarse. Con una unidad de escala más alta, se verá más material en la línea de tiempo. Con una unidad de escala más reducida, se verá menos material en la línea de tiempo. Evidentemente, al margen de la configuración de la unidad de escala, se puede acceder a todo el material que se coloque en la línea de tiempo mediante la barra de desplazamiento que hay en la parte inferior de la ventana de línea de tiempo.

La escala de línea de tiempo se ajusta mediante el controlador de escala de línea de tiempo que aparece representado en la Figura 58. Las unidades de escala de línea de tiempo oscilan entre un fotograma y 60 minutos.

Figura 58. Controlador de escala de la línea de tiempo



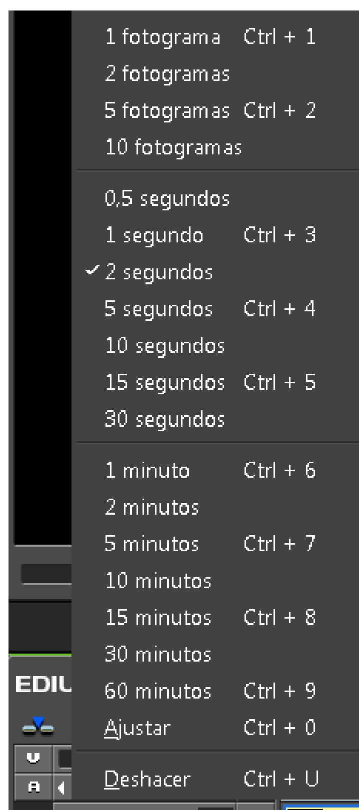
Al ajustar la escala, se cambia el valor de la marca de graduación de segundo grado (tamaño mediano). El valor de la marca de graduación de primer grado (la de menor tamaño) corresponde a la quinta parte del valor de la marca de graduación de segundo grado. El valor de la marca de graduación de tercer grado (la de mayor tamaño) es cinco veces mayor al valor de la marca de graduación de segundo grado. Las marcas de graduación de tercer grado se etiquetan con el código de tiempo.

En el ejemplo de la Figura 58, el valor de la marca de graduación de segundo grado es un (1) segundo. De este modo, el valor de la marca de graduación de primer grado es de 20 segundos y el valor de las marcas de graduación de tercer grado es de cinco (5) segundos.

La escala de línea de tiempo se puede ajustar de las cuatro maneras siguientes:

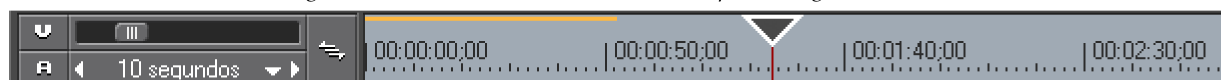
- Arrastre el control deslizante para aumentar o reducir la unidad de escala de la línea de tiempo.
- Haga clic en los símbolos ◀(reducir unidad de escala) o ▶(aumentar unidad de escala) del botón de control de escala. La unidad de escala se indica mediante el texto del botón (en el ejemplo anterior 1 segundo).
- Haga clic en el símbolo ▼ del botón de control de escala para mostrar el menú de unidad de escala (tal y como se muestra en la Figura 59) y seleccione la unidad de escala que desee.
- Mantenga pulsada la tecla [**CTRL**] y gire la rueda del ratón.

Figura 59. Menú de control de escala de línea de tiempo



Si la unidad de escala se cambia a 10 segundos, la escala de línea de tiempo se ajusta de acuerdo con las marcas de graduación de primer grado que representan dos (2) segundos y las marcas de graduación de tercer grado que representan 50 segundos. Consulte la Figura 60.

Figura 60. Unidad de escala de línea de tiempo a 10 segundos

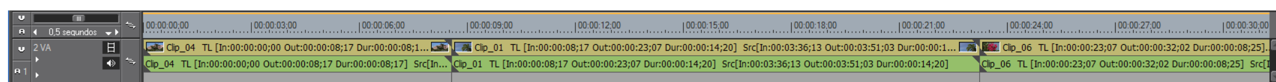


Visualización de la secuencia completa en la línea de tiempo

Si se han añadido clips a la línea de tiempo que de manera individual o colectiva sobrepasan la escala de línea de tiempo y desea ver la secuencia completa en una única pantalla, seleccione **Ajustar** en el menú de escala de línea de tiempo. De este modo se ajustará la unidad de escala de línea de tiempo de manera automática, de modo que se podrá ver la secuencia completa en la línea de tiempo sin necesidad de desplazarse.

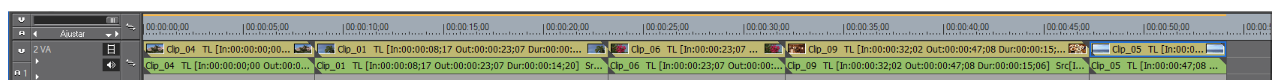
En la Figura 61 se muestra una secuencia con una unidad de escala de línea de tiempo de 0,5 segundos que hace que la secuencia sobrepase el ancho de una línea de tiempo.

Figura 61. Unidad de escala de línea de tiempo de 0,5 segundos en la secuencia de la línea de tiempo



En la Figura 62 aparece representada la misma secuencia con la unidad de escala de línea de tiempo definida como Ajustar, la cual ajusta toda la secuencia en la escala de línea de tiempo para que no haga falta desplazarse.

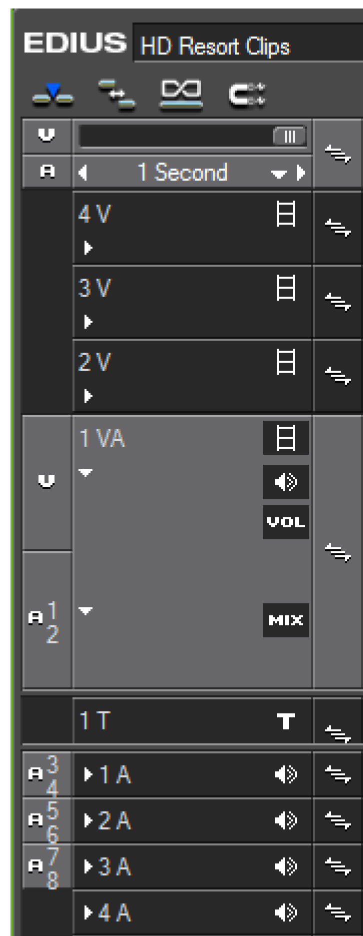
Figura 62. Secuencia con unidad de escala de línea de tiempo Ajustar



Panel de pista

El panel de pista se emplea para controlar el estado de la pista, designar pistas de destino para canales de vídeo y sonido, además de otras operaciones relacionadas con pistas. En *Opciones del panel de pista* en la página 448 hay más información sobre el panel de pista.

Figura 63. Panel de pista de la ventana de línea de tiempo



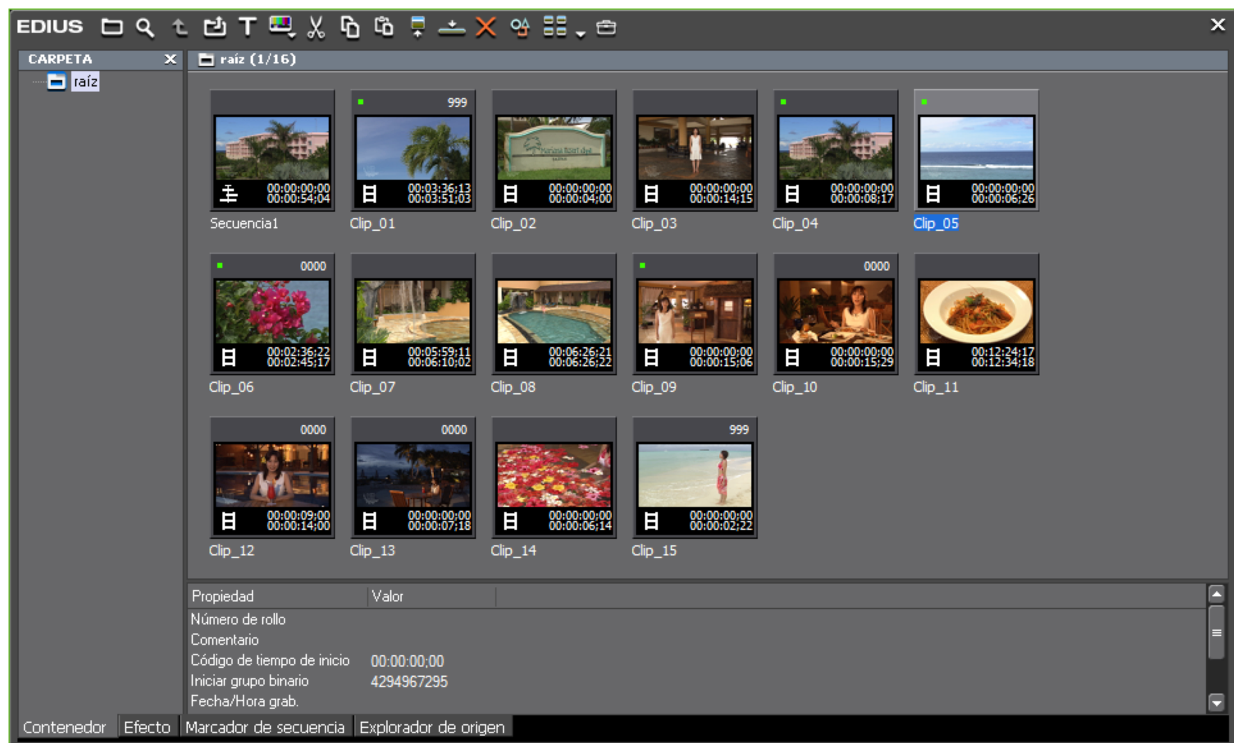
Ventana de contenedor

El contenedor es el lugar donde los clips de audio y de vídeo se almacenan y organizan. El contenedor tiene tres componentes principales:

- Botones de función
- Vista de carpeta
- Vista de clips

El contenedor se muestra en la Figura 64.

Figura 64. Contenedor



La vista de carpetas a la izquierda de la ventana muestra una vista jerárquica de carpetas de activos donde los clips se pueden agrupar y organizar.

La vista de clips a la derecha de la ventana muestra miniaturas (vista predeterminada) de los clips almacenados en la carpeta seleccionada.

Ventanas de paletas

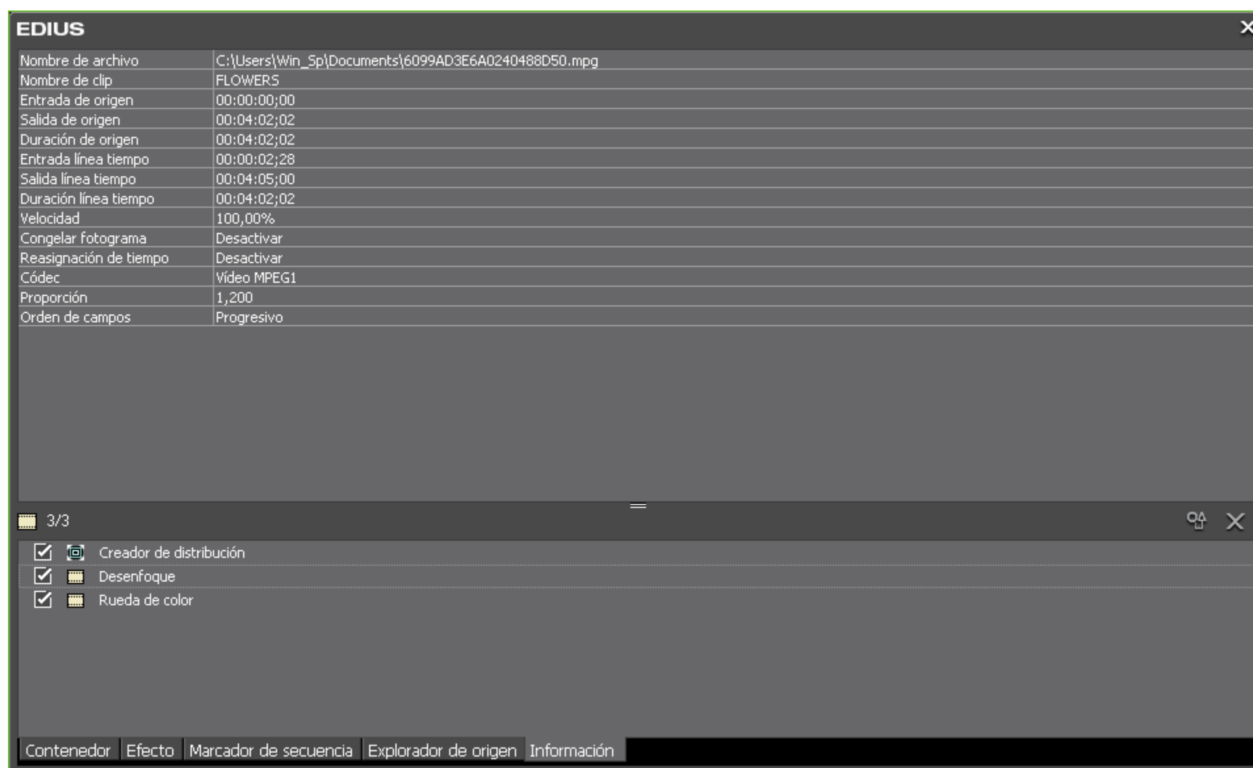
Las ventanas de paletas son:

- Paleta de información
- Paleta de efectos
- Paleta de marcador de secuencia/marcador de clip

Paleta de información

La información relacionada con el clip seleccionado en la línea de tiempo aparece en la ventana Paleta de información. Asimismo, se muestran todos los efectos que se hayan aplicado al clip. Para obtener más detalles acerca de la Paleta de información, consulte *Paleta de información* en la página 888.

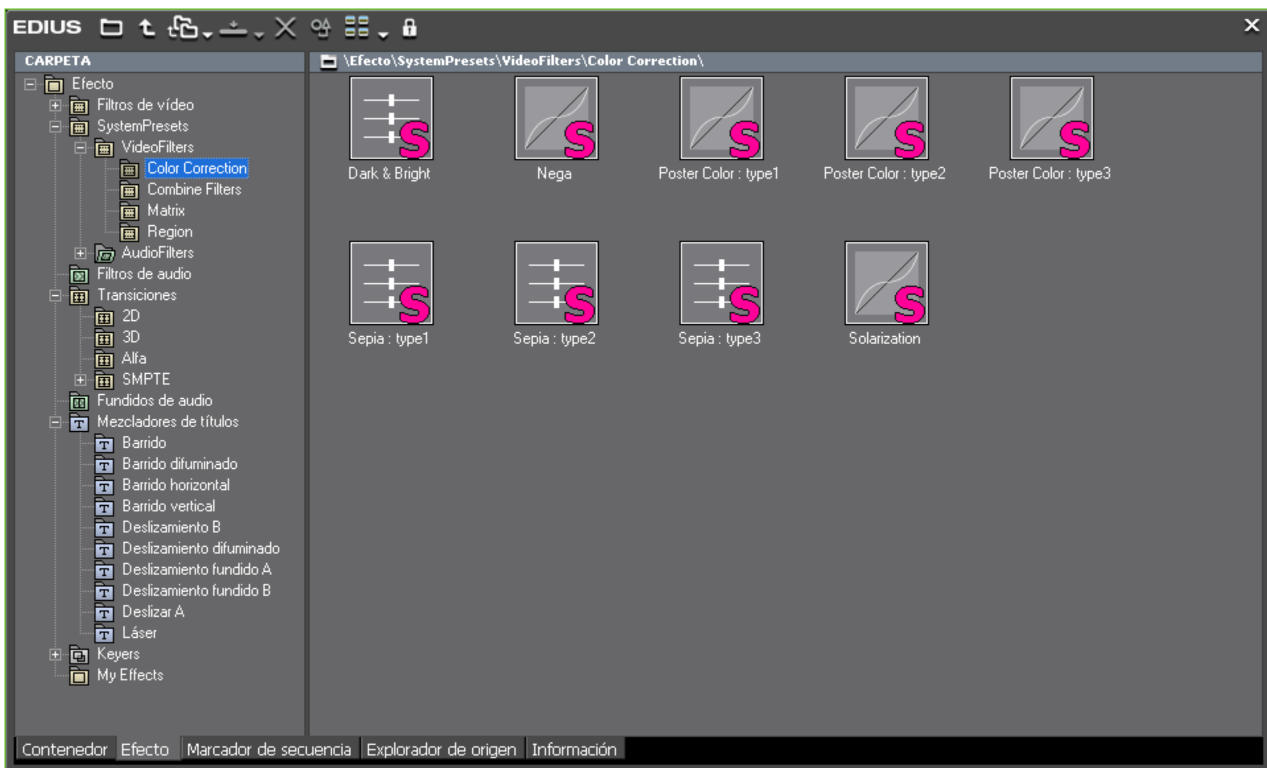
Figura 65. Paleta de información



Paleta de efectos

La ventana de Paleta de efectos muestra las diversas correcciones de colores, filtros de audio y vídeo, transiciones, mezclador de títulos y otros efectos que se pueden aplicar a clips en la línea de tiempo. En la Figura 66 se muestra la ventana de Paleta de efectos. Para obtener más información acerca de la Paleta de efectos, consulte *Efectos* en la página 727.

Figura 66. Paleta de efectos



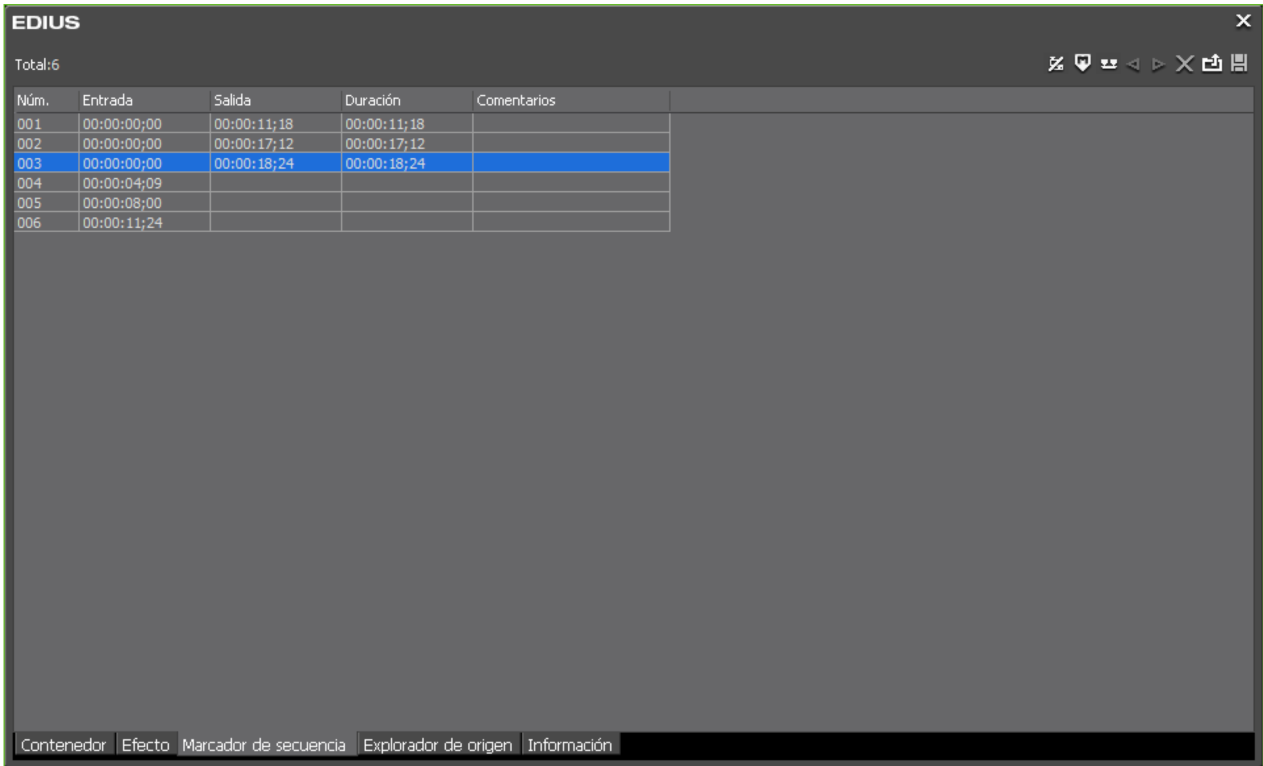
Paleta de marcador de secuencia/marcador de clip

La ventana Paleta de marcador de secuencia/marcador de clip muestra la posición del código de tiempo de todos los marcadores aplicados a los activos en la línea de tiempo. Los marcadores se utilizan para ir rápidamente a posiciones marcadas en la línea de tiempo. Los marcadores se convierten en puntos de capítulos en la salida de proyectos para la aplicación Grabar en disco (consulte *Exportación a DVD o Blu Ray* en la página 1074 si desea más información sobre Grabar en disco).

Nota Las salidas que no sean de Grabar en disco no reciben información de marcadores y éstos no funcionan como puntos de capítulo en estas salidas.

Consulte en la Figura 67 la descripción de la Paleta de marcadores de secuencia. Para obtener más información acerca de Paleta de marcadores de secuencia/marcadores de clip, consulte *Marcadores de secuencia y de clip* en la página 632.

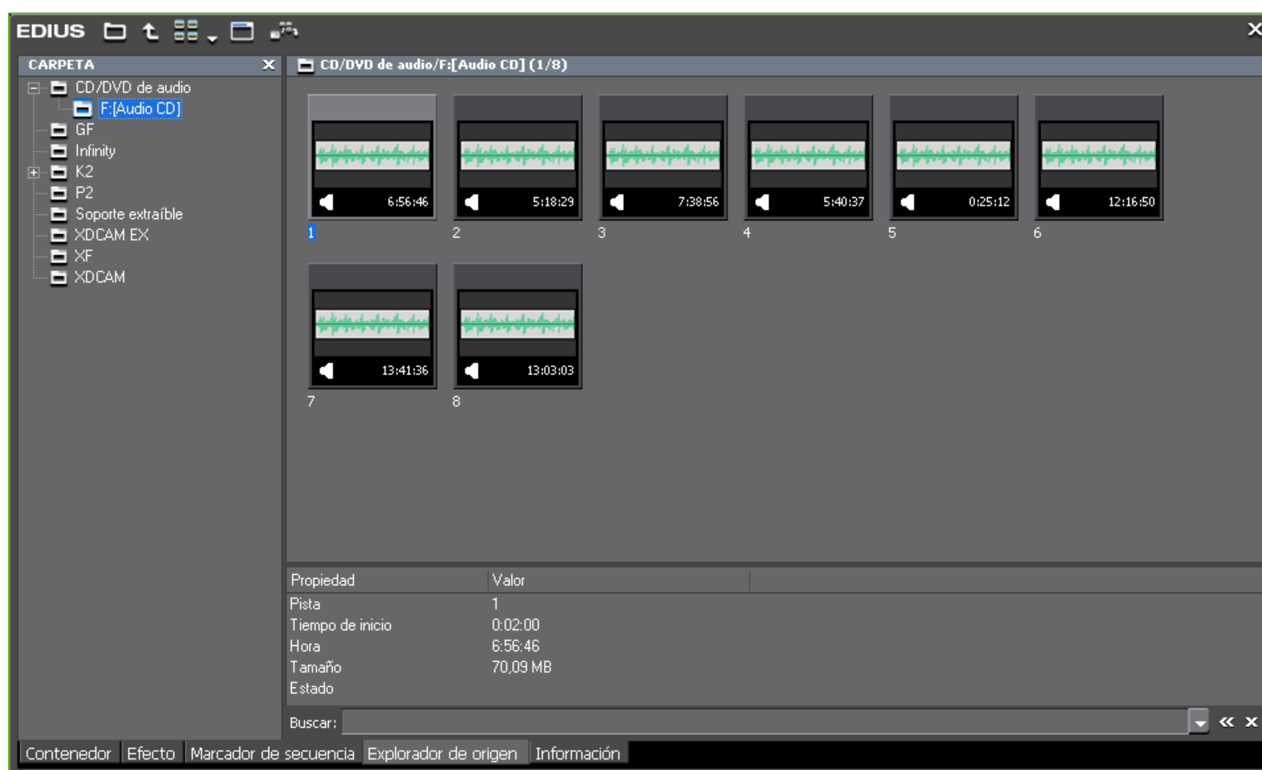
Figura 67. Paleta de marcadores de secuencia



Explorador de origen

El explorador de origen se emplea para ver archivos en los medios de origen, por ejemplo CD/DVD, cámaras, discos externos, servidores de contenido y otros dispositivos de grabación externos conectados al ordenador que tiene instalado EDIUS. Como se muestra en la Figura 68, los archivos del medio de origen seleccionado aparecen como miniaturas en el panel del visor; en la sección inferior del explorador de origen se muestra información relativa al archivo seleccionado.

Figura 68. Explorador de origen



Para obtener más información acerca del explorador de origen, consulte *Explorador de origen* en la página 279.

Sección 2

Opciones y configuración

Esta sección explica las opciones del sistema, el usuario, los proyectos y las secuencias que se utilizan para personalizar EDIUS y que determinan el comportamiento de determinadas características de EDIUS. Las opciones relativas a determinado hardware de captura y codificación de Grass Valley que se pueden utilizar con EDIUS se tratan en otra documentación.

Opciones del sistema

Las opciones del sistema se organizan en las categorías de configuración siguientes:

- Aplicación
- Hardware
- Importador/Exportador
- Efectos
- Controlador de entrada

Cada categoría contiene opciones específicas que se inscriben en la categoría de opciones generales.

Cualquiera de estas opciones se puede ajustar conforme a las preferencias de los usuarios o para cumplir los requisitos de un determinado proyecto.

Para acceder a las opciones del sistema, seleccione Opciones>Opciones del sistema en la barra de menús de la ventana de visualización.

Nota Los usuarios que inician sesión con un perfil con acceso restringido no pueden cambiar las opciones del sistema. Consulte *Operaciones de Perfil* en la página 98 para obtener más información sobre los perfiles con acceso restringido.

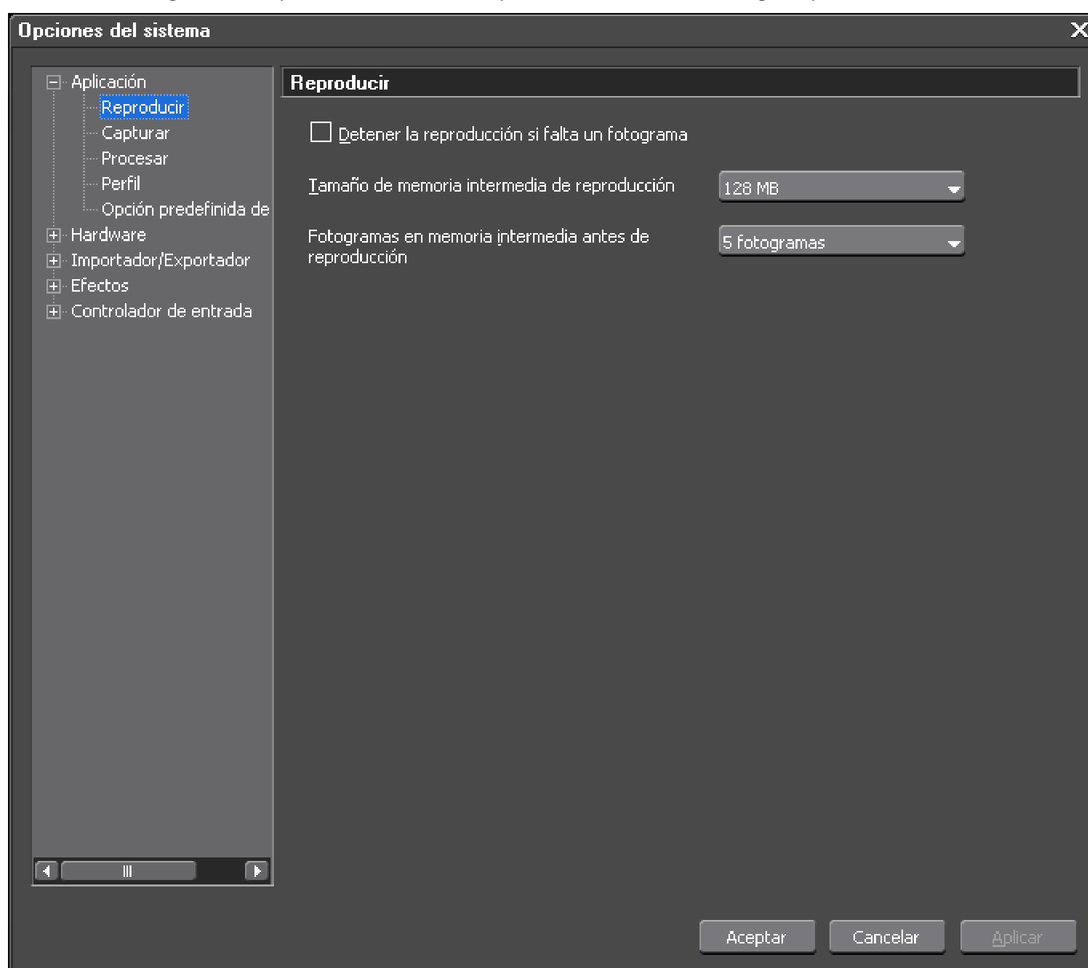
Opciones de las aplicaciones del sistema

Las opciones de las aplicaciones del sistema contienen las categorías de elementos de configuración y opciones:

- Reproducir
- Capturar
- Procesar
- Perfil
- Opción predefinida del proyecto

Para acceder al cuadro de diálogo Opciones de la aplicación, seleccione Opciones>Opciones del sistema>Aplicación en la barra de menús de la ventana de visualización. En la Figura 69 se muestra el cuadro de diálogo Opciones del sistema con el árbol Aplicación expandido.

Figura 69. Opciones del sistema - Aplicación - Cuadro de diálogo Reproducir



Opciones de Reproducir

Las opciones de Reproducir determinan el comportamiento durante las operaciones de reproducción del proyecto.

En el cuadro de diálogo Opciones del sistema (consulte la Figura 69), en el árbol Aplicación seleccione Reproducir (haga clic en el signo “+” para expandir el árbol en caso de que esté contraído).

Las opciones siguientes afectan a las opciones de reproducción:

Nota Después de efectuar cambios en cualquier elemento del cuadro de diálogo Opciones de Reproducir, haga clic en el botón **Aplicar** para aplicarlos y hacer que surtan efecto. Se pueden realizar varios cambios antes de hacer clic en el botón **Aplicar**.

Detener la reproducción si falta un fotograma

Si se selecciona esta opción, se detiene la reproducción cuando el procesamiento no puede mantener la velocidad de reproducción, lo que provoca la pérdida de fotogramas. Predeterminado = No seleccionado.

Tamaño de memoria intermedia de reproducción

Esta opción establece la cantidad de memoria que se utiliza en la memoria intermedia de reproducción. Las opciones son 128 MB, 256 MB, 384 MB y 512 MB. Una memoria intermedia más grande permite una reproducción más fluida. Predeterminado = 128 MB

Fotogramas en memoria intermedia antes de reproducción

Esta opción establece la cantidad de fotogramas que se colocan en la memoria intermedia al iniciarse la reproducción. A mayor cantidad de fotogramas en la memoria intermedia, mayor probabilidad de que el procesamiento pueda mantener la velocidad de reproducción. Las opciones son 5, 10 y 15. Predeterminado = 5.

Opciones de captura

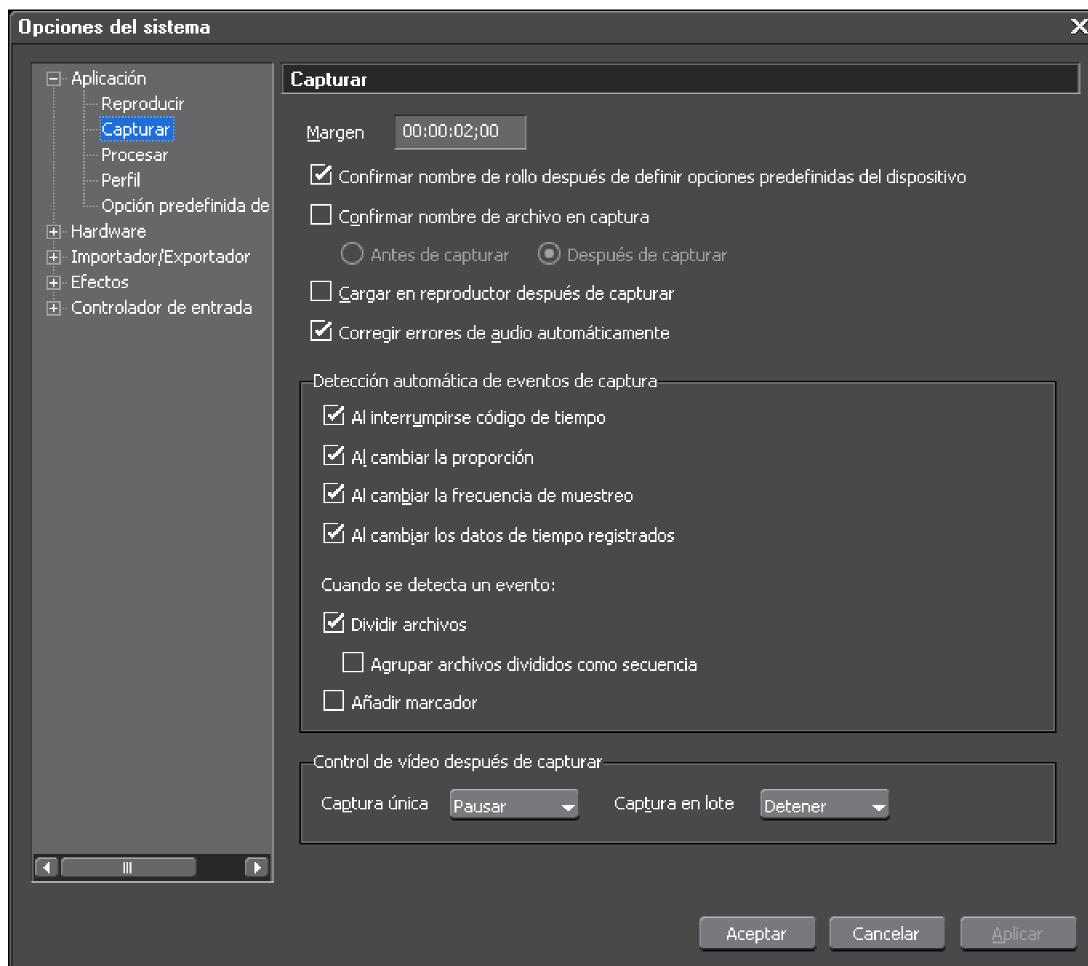
Las opciones de captura establecen el modo en que EDIUS se ocupa del material de origen al capturarse de dispositivos externos.

En el cuadro de diálogo Opciones del sistema, en el árbol Aplicación seleccione Reproducir (haga clic en el signo “+” para expandir el árbol en caso de que esté contraído).

Las opciones siguientes afectan a las opciones de captura (consulte la Figura 70):

Nota Después de efectuar cambios en cualquier elemento del cuadro de diálogo Opciones de captura, haga clic en el botón **Aplicar** para aplicarlos y hacer que surtan efecto. Se pueden realizar varios cambios antes de hacer clic en el botón **Aplicar**.

Figura 70. Opciones de captura



El formato del campo Margen es HH:MM:SS;FF (H= hora, M= minutos, S= segundos y F= fotogramas). Consulte *Introducción de datos numéricos* en la página 21 para obtener más información sobre los distintos métodos de introducción de datos numéricos.

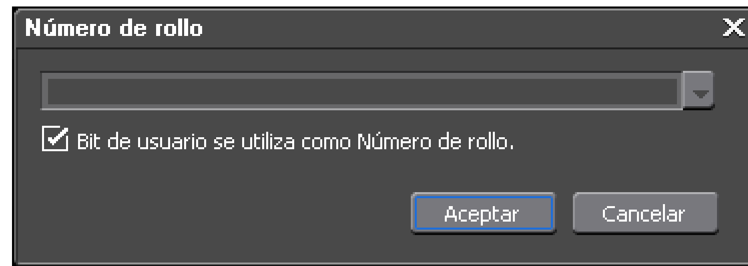
Margen

Especifique un margen de clip añadido a los puntos de entrada y salida durante las operaciones de captura. El margen es el espacio vacío que hay al inicio y al final de los clips y que se puede utilizar para insertar transiciones y demás efectos.

Confirmar nombre de rollo después de definir opciones predefinidas del dispositivo

Si está seleccionada esta opción, al seleccionar un dispositivo de entrada para operaciones de captura, de forma automática aparece el cuadro de diálogo Núm. rollo que se muestra en la Figura 71. Consulte *Sección 3-Importación y captura* para obtener más información. Predeterminado = Seleccionado.

Figura 71. Cuadro de diálogo Nombre de rollo



Confirmar nombre de archivo en captura

De forma automática, se crea un nombre de archivo para el archivo o los archivos AVI que se generan durante las operaciones de captura. Esta opción determina el momento en que el usuario debe confirmar o cambiar el nombre de archivo y la ubicación. Opciones:

- Antes de capturar
- Después de capturar (predeterminado)

Para cambiar la opción predeterminada, seleccione Confirmar nombre de archivo en captura y elija la opción de confirmación de nombre de archivo que desee.

Cargar en reproductor después de capturar

Si se selecciona esta opción, el archivo AVI que se crea durante una operación de captura se carga automáticamente en el reproductor tras finalizar la captura. Predeterminado = No seleccionado.

Corregir errores de audio automáticamente

Si se selecciona esta opción, los errores de sonido detectados durante las operaciones de captura en lote se corrigen de manera automática. Si no está seleccionada esta opción, la captura se detiene al detectar errores de sonido. Predeterminado = Seleccionado.

Detección automática de eventos de captura

Seleccione cuáles de los eventos siguientes activarán la acción o las acciones elegidas a continuación:

- Al interrumpirse código de tiempo
- Al cambiar la proporción
- Al cambiar la frecuencia de muestreo
- Al cambiar los datos de tiempo registrados

Predeterminado = Todo seleccionado.

Cuando durante la captura se detecta cualquiera de los eventos seleccionados, dichos eventos pueden activar las acciones siguientes:

- Dividir archivos. Se crea un archivo aparte cada vez que durante la captura se detecta un evento seleccionado.
- Agrupar archivos divididos como secuencia. Todos los archivos de eventos activados creados durante una sola operación de captura se agrupan en una sola secuencia.
- Añadir marcador. Se añade un marcador al archivo.

Control de vídeo después de capturar

Cuando haya finalizado la captura, seleccione la acción en el dispositivo externo tras una sola captura (manual) y una captura en lote.

Captura única

- Nada
- Pausa (predeterminado)
- Detener

Captura en lote

- Nada
- Pausar
- Detener (predeterminado)

Opciones de Procesar

Estas opciones controlan el comportamiento de las líneas azul/aguamarina/verde/naranja/roja bajo las marcas de la escala de tiempo en la línea de tiempo. Estas líneas coloreadas controlan lo que se procesa mediante procesamiento temporal forzado (Procesar entrada/salida>Procesar zona saturada en la barra de menús de la ventana de visualización).

Azul

El área debe reproducirse en tiempo real (no se precisa procesamiento).

Azul aguamarina

El clip se reproducirá en tiempo real sin procesamiento (puede que se necesite el procesamiento en determinadas circunstancias).

Verde

El área se ha procesado en un archivo temporal.

Naranja

El área no puede reproducirse en tiempo real (el área se considera cargada).

Rojo

Se ha intentado la reproducción en tiempo real de esta área pero no se ha conseguido (el área se considera un área sobrecargada).

Las casillas de verificación determinan qué factores se tienen en cuenta al etiquetar un área como cargada (naranja).

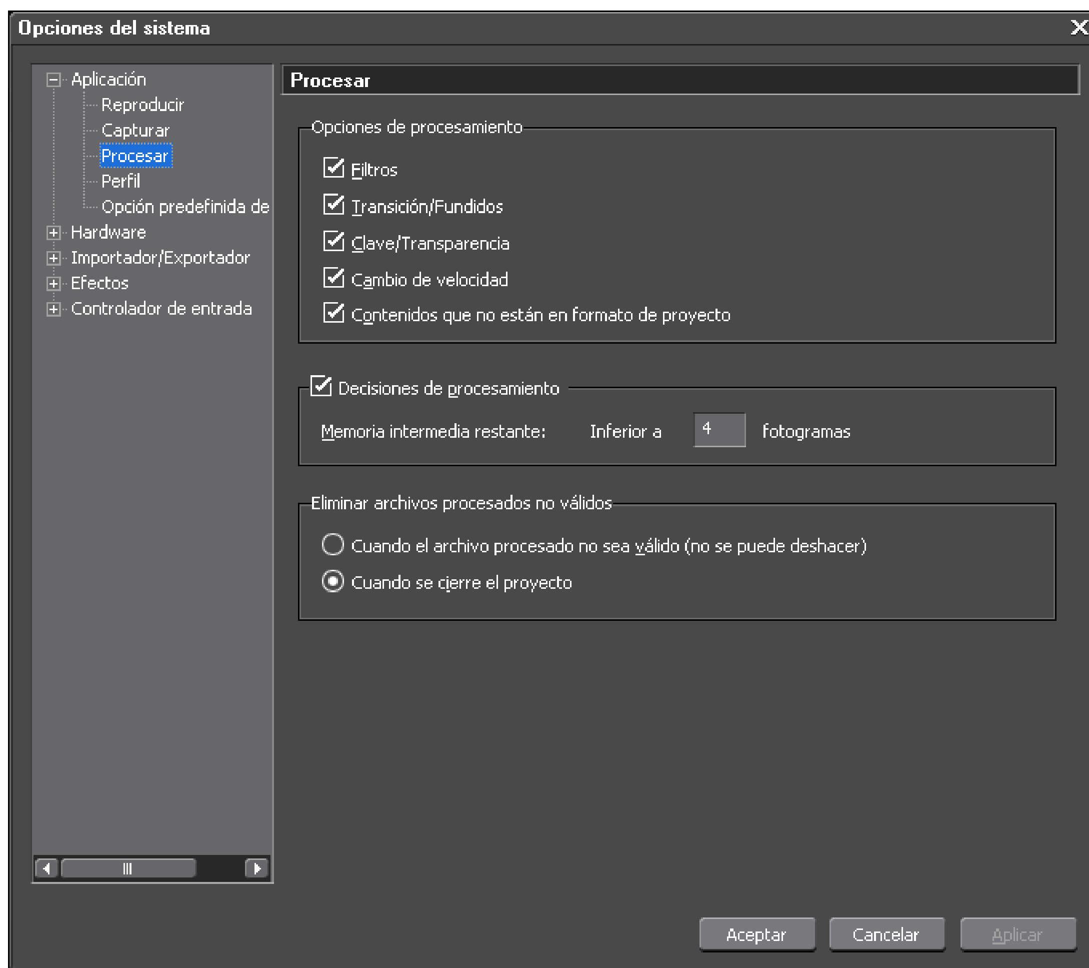
Independientemente de las opciones, un comando de Procesar zona saturada procesará todavía todos los efectos en el archivo temporal.

Para acceder a las opciones de Procesar, seleccione Opciones>Opciones del sistema en la ventana de visualización. Después, en el cuadro de diálogo Opciones del árbol Aplicación, seleccione Procesar (haga clic en el signo "+" para expandir el árbol en caso de que esté contraído).. Consulte la Figura 72.

Para obtener más información acerca del procesamiento, consulte *Operaciones de procesamiento* en la página 670.

Nota Después de efectuar cambios en cualquier elemento del cuadro de diálogo Opciones de Procesar, haga clic en el botón **Aplicar** para aplicarlos y hacer que surtan efecto. Se pueden realizar varios cambios antes de hacer clic en el botón **Aplicar**.

Figura 72. Opciones de Procesar



Seleccione o anule la selección de las opciones siguientes que se deben incluir en el procesamiento: Predeterminado = Todo seleccionado (incluido en el procesamiento).

Filtros

Seleccione esta opción para incluir vídeos de filtro en el procesamiento.

Transición/Fundidos

Seleccione esta opción para incluir transiciones y mezcladores de títulos en el procesamiento.

Clave/Transparencia

Seleccione esta opción para incluir efectos de clave y transparencia (si se cambian los valores predeterminados) en el procesamiento.

Cambio de velocidad

Seleccione esta opción para incluir los clips que presenten ajustes de velocidad del valor predeterminado 100 % en el procesamiento.

Contenidos que no están en formato de proyecto

Seleccione esta opción para incluir en el procesamiento cualquier clip con formatos que difieran de las opciones del proyecto. Si se selecciona este parámetro, en el procesamiento se incluyen clips con las siguientes diferencias de formato:

- Tamaño de fotograma distinto al de las opciones del proyecto
- Proporción distinta a la de las opciones del proyecto
- Tasa de fotogramas distinta a la de las opciones del proyecto
- Orden de campo distinto al de las opciones del proyecto
- Formato de compresión códec distinto al de las opciones del proyecto
- Información de canal alfa incluida en clip

Decisiones de procesamiento

Si está seleccionada esta opción, EDIUS marca zonas que necesiten procesamiento si, durante la reproducción, el valor de la memoria intermedia es inferior a la cantidad de fotogramas especificados en la opción Memoria intermedia que queda. Predeterminado = Seleccionado.

Memoria intermedia que queda

Especifique la cantidad de fotogramas en la memoria intermedia que debe ser el límite de la decisión de procesamiento. Si la cantidad de fotogramas en la memoria intermedia queda por debajo del límite durante la reproducción, la zona se marcará para indicar que requiere procesamiento. Máximo = 10 fotogramas

Eliminar archivos procesados no válidos

Esta selección determina cuándo se eliminan los archivos de procesamiento no válidos. Las opciones son:

- Cuando el archivo procesado no sea válido
- Cuando se cierre el proyecto (opción predeterminada)

Estas opciones se excluyen mutuamente. La selección de una anula automáticamente la selección de la otra.

Operaciones de Perfil

Las distribuciones de pantalla y las opciones del sistema se asocian con perfiles. Cada vez que se selecciona un perfil para una sesión de EDIUS, las opciones asociadas con dicho perfil se utilizan de manera automática. Se pueden crear varios perfiles.

Nota La configuración de hardware, los cambios en la paleta de efectos y los exportadores predefinidos no se almacenan con los perfiles.

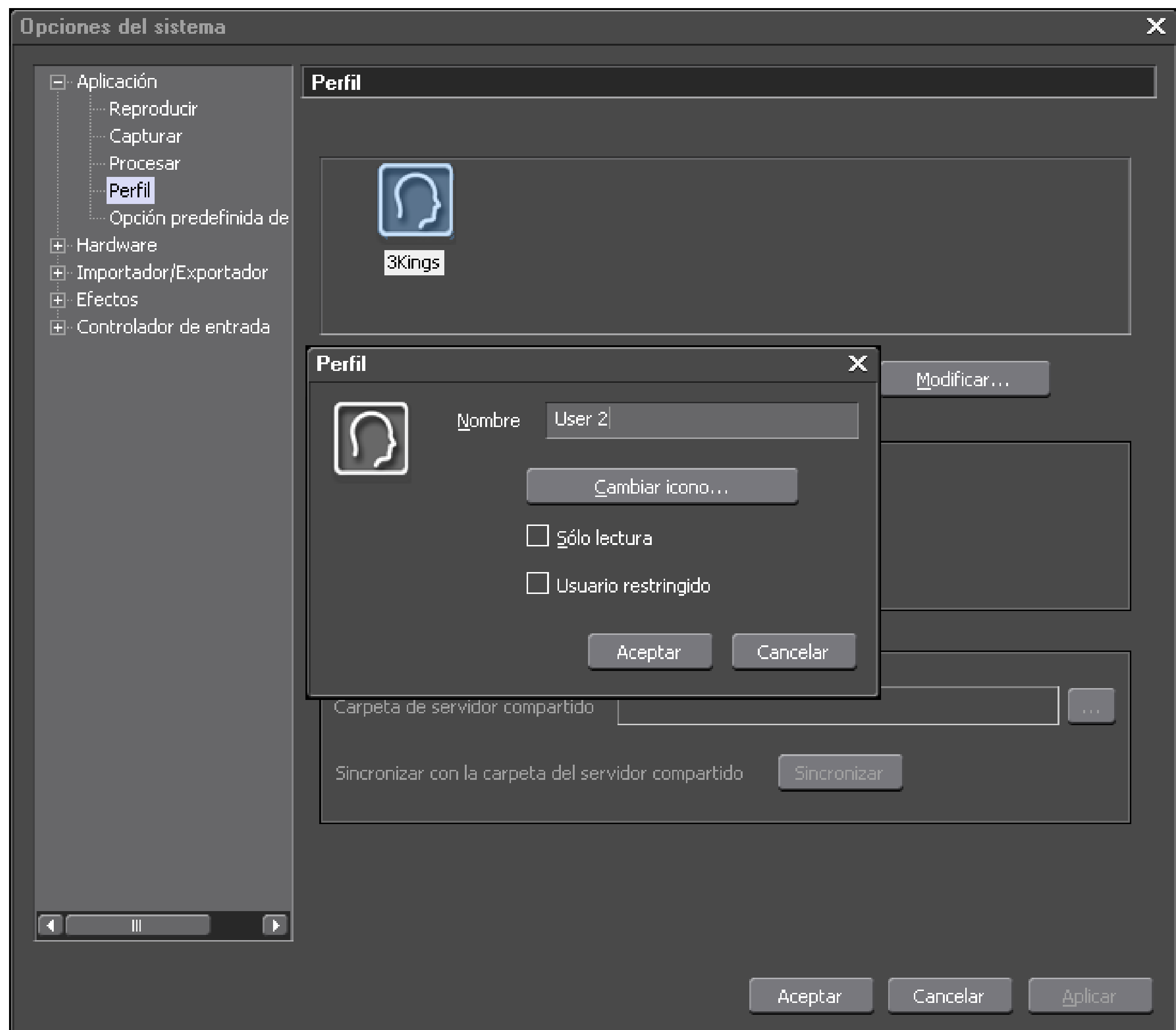
Los perfiles de usuario pueden tener derechos completos, de sólo lectura o de usuario restringido.

Creación de un perfil

Para crear un perfil, siga estos pasos:

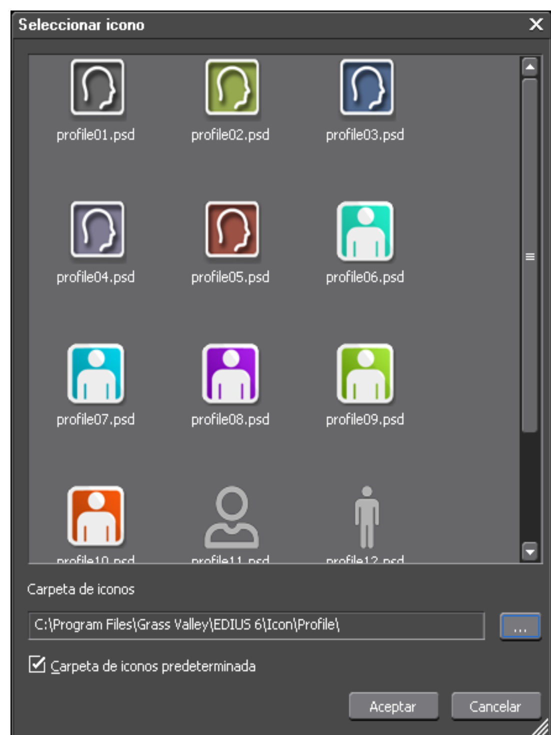
1. En la barra de menús de la ventana de visualización, seleccione Opciones>Opciones del sistema>Aplicación>Perfil (haga clic en el signo "+" para expandir el árbol en caso de que esté contraído).
2. Haga clic en el botón **Nuevo perfil...**.
3. Escriba el nombre de perfil que desee. Consulte la Figura 73.

Figura 73. Creación de un perfil



4. Si desea cambiar el icono de este perfil, haga clic en el botón **Cambiar icono**. Aparece el cuadro de diálogo Seleccionar icono que se muestra en la Figura 74.

Figura 74. Cuadro de diálogo Seleccionar icono



5. Seleccione de la lista el icono que desee y haga clic en el botón **Aceptar**.

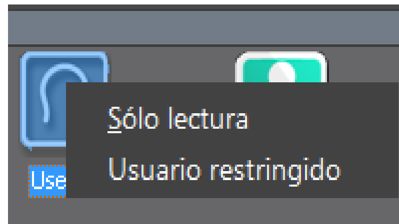
Nota Si hay otras carpetas con iconos válidos para perfiles de EDIUS, haga clic en el botón **...** y busque la carpeta que desee.

6. Para el perfil nuevo, seleccione la opción Sólo lectura o Usuario restringido. Ambas pueden seleccionarse para el mismo perfil.

- Sólo lectura. Con esta opción se pueden cambiar las opciones del sistema y de usuario. Sin embargo, los cambios que se hagan en estas opciones no se guardan una vez se cierre el proyecto o bien EDIUS.
- Usuario restringido. Las opciones del sistema no se pueden cambiar, pero sí las de usuario.

Nota Sólo lectura y Usuario restringido también se pueden designar para un perfil haciendo clic con el botón derecho en el perfil y, a continuación, seleccionando el derecho o los derechos correspondientes en el menú, como se muestra en la Figura 75.

Figura 75. Menú Perfil



Un perfil que esté designado como Sólo lectura presenta un indicador en la esquina superior izquierda, como se muestra en la Figura 76.

Figura 76. Perfil de Sólo lectura



Un perfil que esté designado como Usuario restringido presenta un indicador en la esquina superior derecha, como se muestra en la Figura 77.

Figura 77. Perfil de Usuario restringido



Un perfil que esté designado como Sólo lectura y Usuario restringido presenta indicadores en la esquinas superiores izquierda y derecha, como se muestra en la Figura 78.

Figura 78. Perfil de Sólo lectura y perfil de Usuario restringido



7. Haga clic en el botón **Aceptar** para crear el perfil.
8. Puede crear perfiles adicionales según sea conveniente, repitiendo los pasos anteriores.

Cambio del icono o el nombre de un perfil

Para cambiar el nombre, el icono o los atributos asociados con un perfil, lleve a cabo estos pasos:

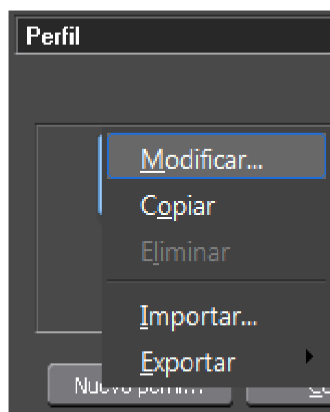
1. En la barra de menús de la ventana de visualización, seleccione Opciones>Opciones del sistema>Aplicación>Perfil

2. Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione el perfil y haga clic en el botón **Modificar**.

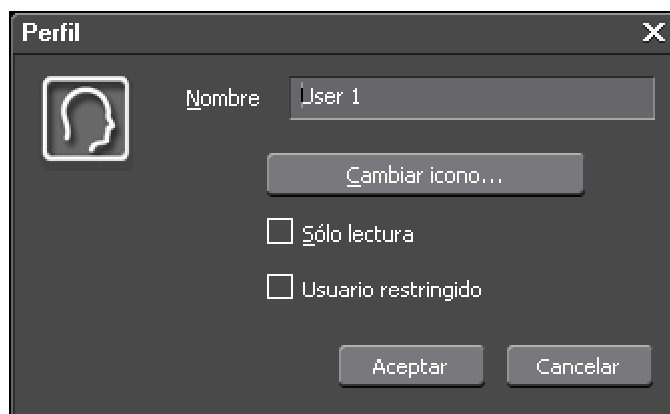
- Con el botón derecho, haga clic en el icono del perfil y seleccione **Modificar...** (consulte la Figura 79).

Figura 79. Menú del icono del perfil - Opción



Aparece el cuadro de diálogo Perfil que se muestra en la Figura 80.

Figura 80. Cuadro de diálogo Perfil



3. Cambie el nombre, el icono o los atributos del perfil según sea conveniente. Consulte *Creación de un perfil* en la página 98 para obtener más información.

4. Haga clic en el botón **Aceptar** para que los cambios tengan efecto.

Copia de perfiles

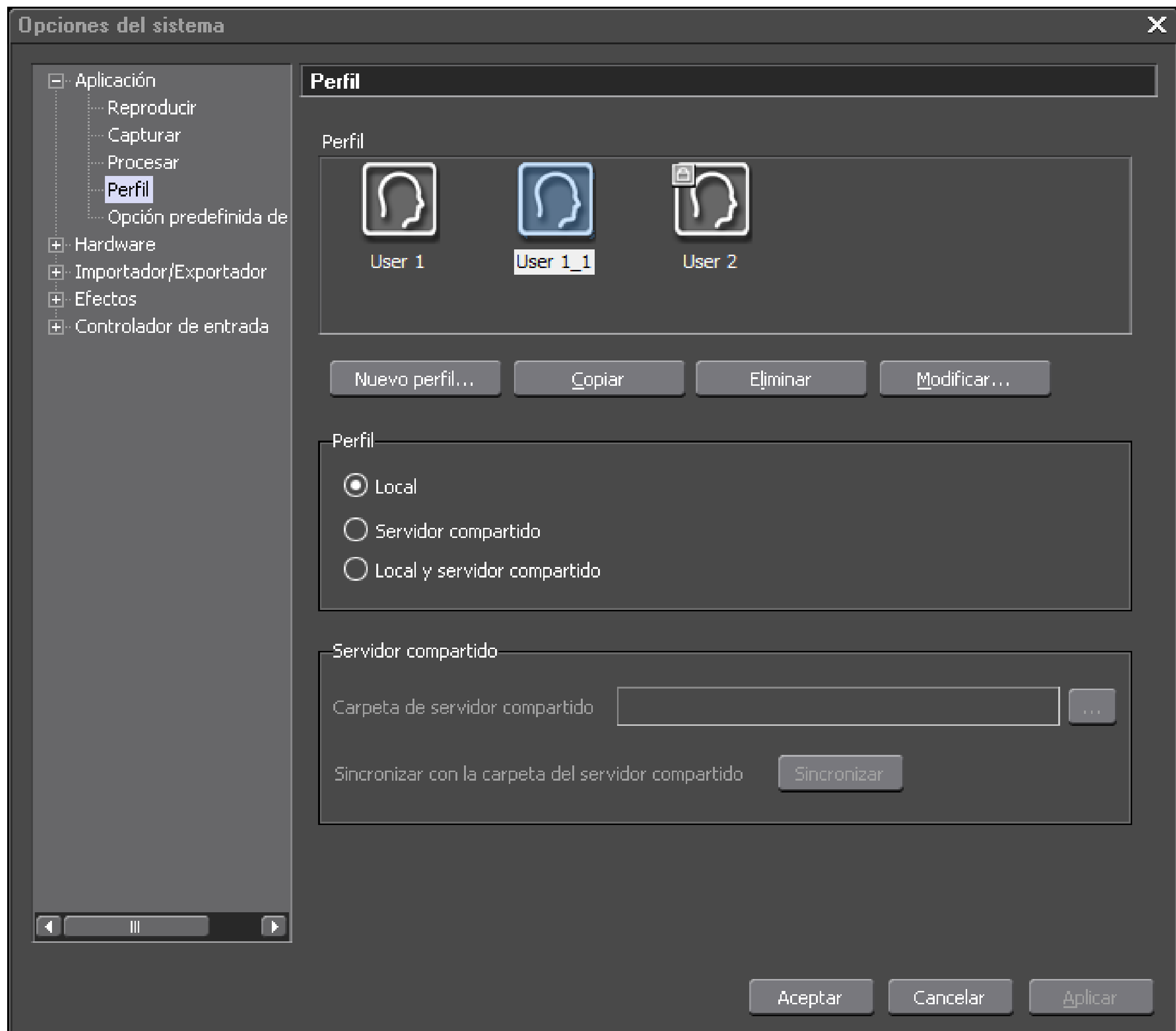
Para copiar un perfil, siga los pasos siguientes:

1. En la barra de menús de la ventana de visualización, seleccione Opciones>Opciones del sistema>Aplicación>Perfil
2. Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione el perfil que se debe copiar y haga clic en el botón **Copiar**.
- Haga clic con el botón derecho en el perfil que se debe copiar y seleccione Copiar.

Aparecerá un icono de perfil nuevo en la lista de perfiles (consulte la Figura 81 para ver un ejemplo).

Figura 81. Perfil copiado



Consulte *Cambio del icono o el nombre de un perfil* en la página 102 para obtener información sobre cómo cambiar el icono y el nombre de un perfil.

Supresión de perfiles

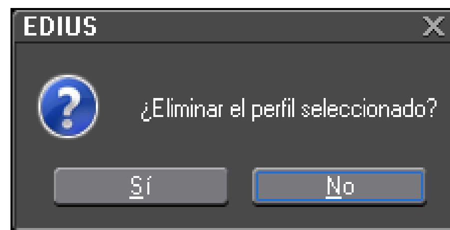
Para eliminar un perfil, siga estos pasos:

1. En la barra de menús de la ventana de visualización, seleccione Opciones>Opciones del sistema>Aplicación>Perfil
2. Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione el perfil y haga clic en el botón **Eliminar**.
- Seleccione el perfil y pulse la tecla [**Supr**].
- Haga clic con el botón derecho en el icono del perfil y seleccione **Eliminar**.

Aparece el cuadro de diálogo para confirmar la eliminación del perfil que se muestra en la Figura 82.

Figura 82. Cuadro de diálogo para confirmar la eliminación del perfil



3. Haga clic en el botón **Sí** para confirmar la eliminación del perfil seleccionado.

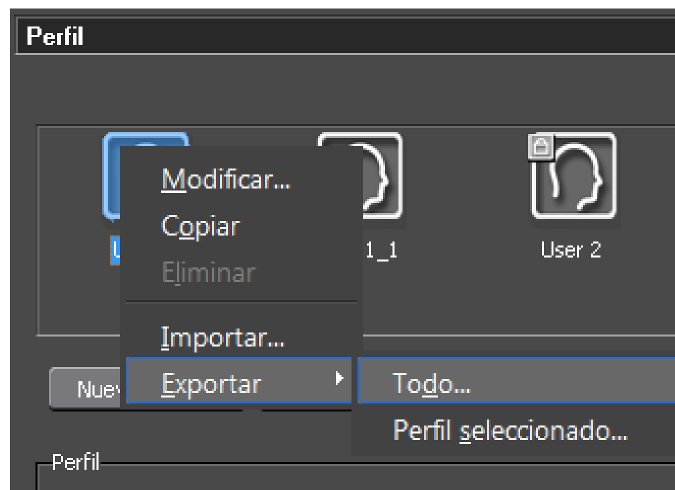
Exportación de perfiles

Los perfiles creados con EDIUS en un ordenador se pueden exportar y utilizar en un sistema EDIUS de otro ordenador. Los perfiles pueden exportarse a unidades de red, unidades externas, unidades USB, etc. para ser importados posteriormente a un entorno EDIUS en el que se utilizarán.

Para exportar uno o todos los perfiles de EDIUS, siga los pasos siguientes:

1. En la barra de menús de la ventana de visualización, seleccione Opciones>Opciones del sistema>Aplicación>Perfil
2. Haga clic con el botón derecho en un icono de perfil.
3. En el menú, seleccione Exportar.
4. En el menú de exportación, seleccione Todo o Perfil seleccionado (consulte la Figura 83).

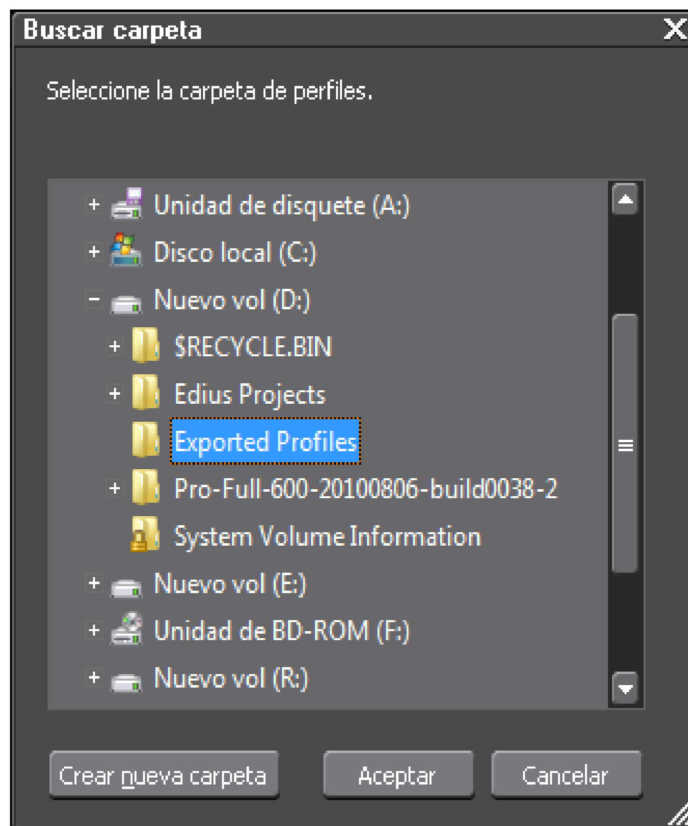
Figura 83. Menú de exportación de perfiles



Nota Se puede exportar sólo el perfil en el que se ha hecho doble clic con el botón derecho del ratón o todos los perfiles. Perfil seleccionado hace referencia al perfil en el que se ha hecho clic con el botón derecho en el Paso 1.

Se muestra el cuadro de diálogo Buscar carpeta de la Figura 84.

Figura 84. Cuadro de diálogo Buscar carpeta



5. Vaya a la ubicación donde se almacenarán el perfil o los perfiles exportados.

Nota Se puede crear una carpeta en la unidad de destino haciendo clic en el botón **Crear carpeta** del cuadro de diálogo Buscar carpeta.

6. Haga clic en el botón **Aceptar** para exportar el perfil o los perfiles a la ubicación seleccionada.

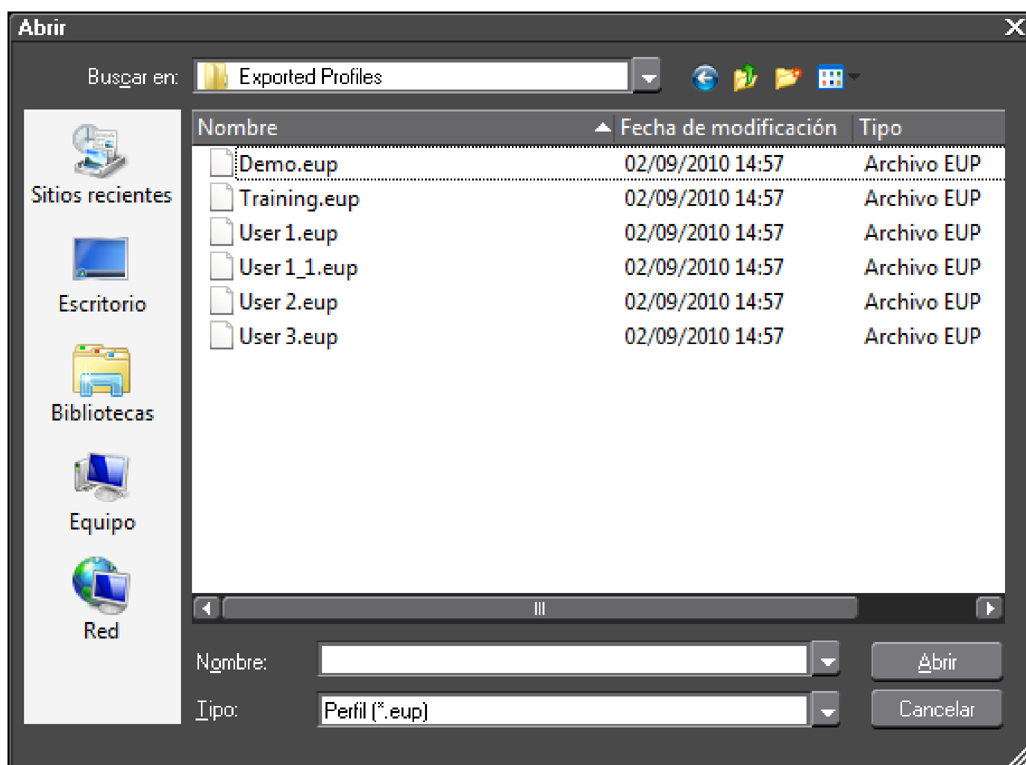
Importación de perfiles

Los perfiles que se hayan exportado de un sistema EDIUS se pueden importar al mismo sistema EDIUS o a otro.

Para importar perfiles, lleve a cabo los pasos siguientes:

1. En la barra de menús de la ventana de visualización, seleccione Opciones>Opciones del sistema>Aplicación>Perfil
2. Haga clic con el botón derecho del ratón en un icono de perfil.
3. En el menú, seleccione Importar.
4. Vaya a la ubicación donde están almacenados los perfiles de EDIUS exportados (puede ver un ejemplo en la Figura 85).

Figura 85. Perfiles exportados



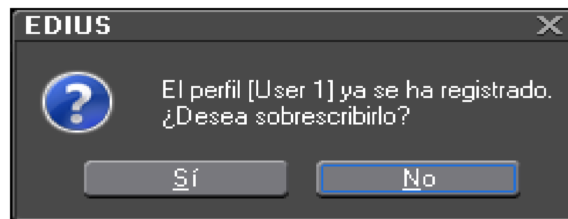
5. Seleccione el perfil o los perfiles que desee importar.

Nota Para seleccionar varios perfiles, mantenga pulsada la tecla [**CTRL**] mientras hace clic en los perfiles que desee. Para seleccionar todos los perfiles, haga clic en el primer perfil de la lista y mantenga pulsada la tecla [**MAYÚS**] mientras hace clic en el último perfil de la lista.

6. Haga clic en el botón Abrir para importar el perfil o los perfiles seleccionados.

Si existe un perfil con el mismo nombre que uno de los perfiles que se van a importar, aparece el cuadro de diálogo que se muestra en la Figura 86.

Figura 86. Cuadro de diálogo de sobrescritura de perfil



7. Seleccione la respuesta pertinente para continuar importando los perfiles.

Administración de perfiles

La administración de perfiles permite cambiar el perfil activo en EDIUS, modificar las propiedades de los perfiles y configurar el acceso de estaciones de trabajo EDIUS con perfiles compartidos.

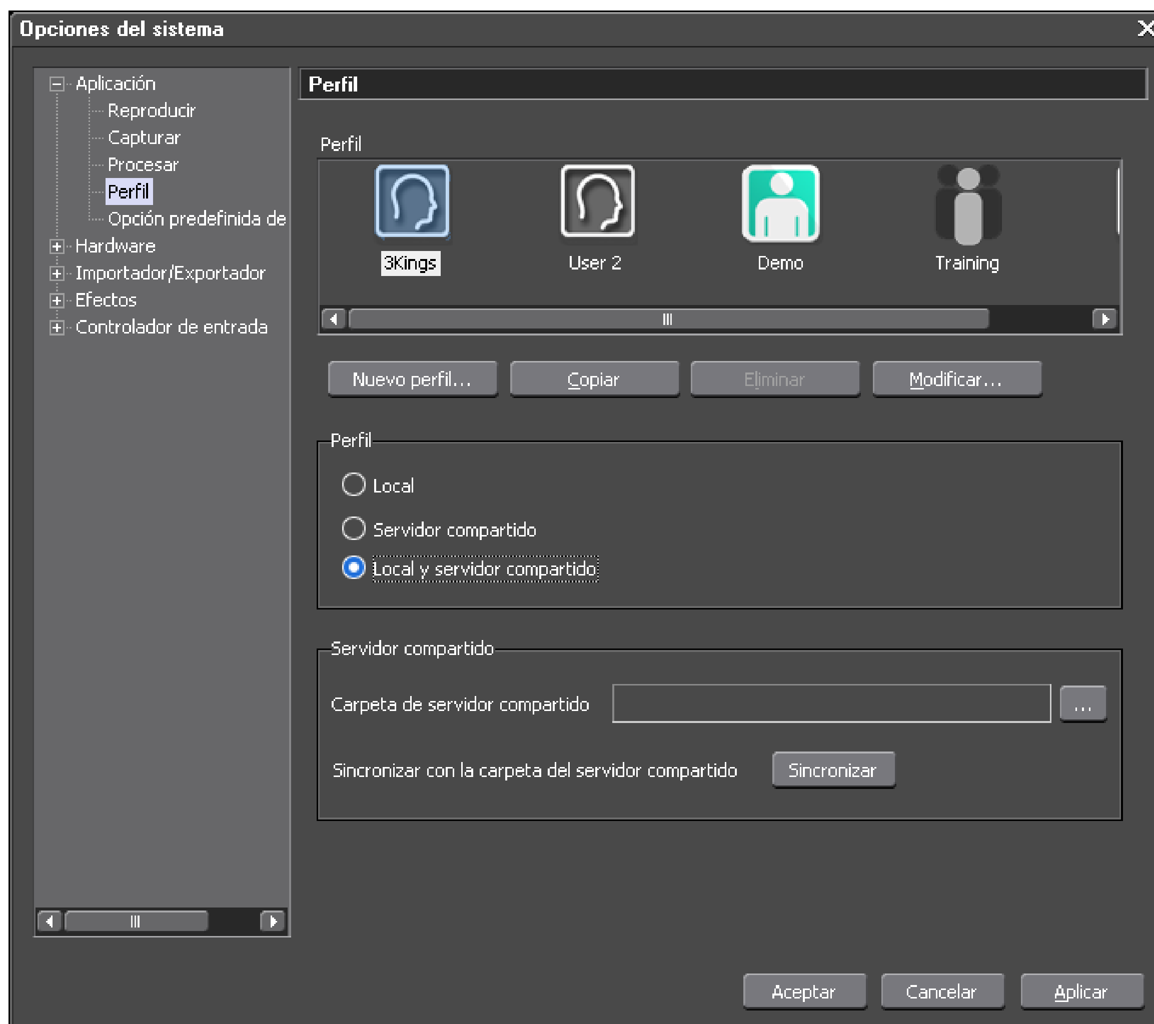
Nota En el servidor o los servidores en que se administran perfiles de EDIUS compartidos se instala una herramienta específica para la administración de perfiles. Las acciones que se explican en esta sección hacen referencia a las opciones y la configuración de estaciones de trabajo EDIUS, no a las operaciones de administración de perfiles basadas en servidor.

Administración del acceso a los perfiles

Las opciones de acceso a perfiles determinan los perfiles (locales o compartidos en servidor) que se pueden utilizar en un sistema EDIUS. Para administrar el acceso a los perfiles haga lo siguiente:

1. En la barra de menús de la ventana de visualización, seleccione Opciones>Opciones del sistema>Aplicación>Perfil

Figura 87. Cuadro de diálogo detallado de las opciones de administración de perfiles



2. Elija la ubicación del perfil que se debe utilizar en esta estación de trabajo EDIUS; para ello, seleccione una de las opciones siguientes:

Local

Sólo se utilizarán los perfiles almacenados en la estación de trabajo EDIUS local.

Servidor compartido

Sólo se utilizarán los perfiles almacenados en la carpeta de servidor compartido.

Local y servidor compartido

Se utilizarán los perfiles almacenados en la estación de trabajo EDIUS local y en la ubicación del servidor compartido.

3. Para utilizar perfiles almacenados en un servidor compartido, especifique la carpeta donde se ubican los perfiles compartidos. Para ello, haga clic en el botón **...** , acceda a la ubicación y seleccione la carpeta de servidor compartido correspondiente.

Nota Si la ubicación del perfil seleccionado es Local, las opciones de Servidor compartido no están disponibles.

Nota La carpeta Documents and Settings\{nombre_usuario}\Application Data no es una ubicación de perfiles compartidos válida en ningún ordenador.

4. Si se especifica una ubicación de Servidor compartido, haga clic en el botón **Sincronizar** para sincronizar perfiles almacenados en la estación de trabajo local y los que se ubican en el servidor compartido.

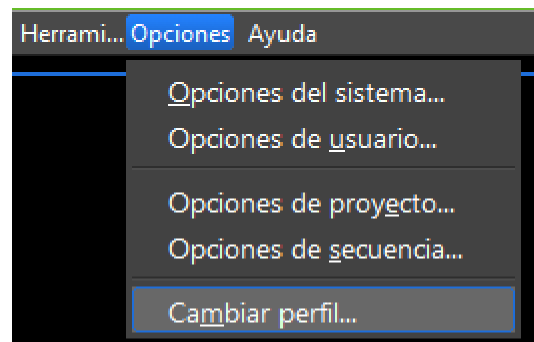
5. Haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo Perfil.

Cambio del perfil activo

Para cambiar un perfil activo desde EDIUS, siga estos pasos:

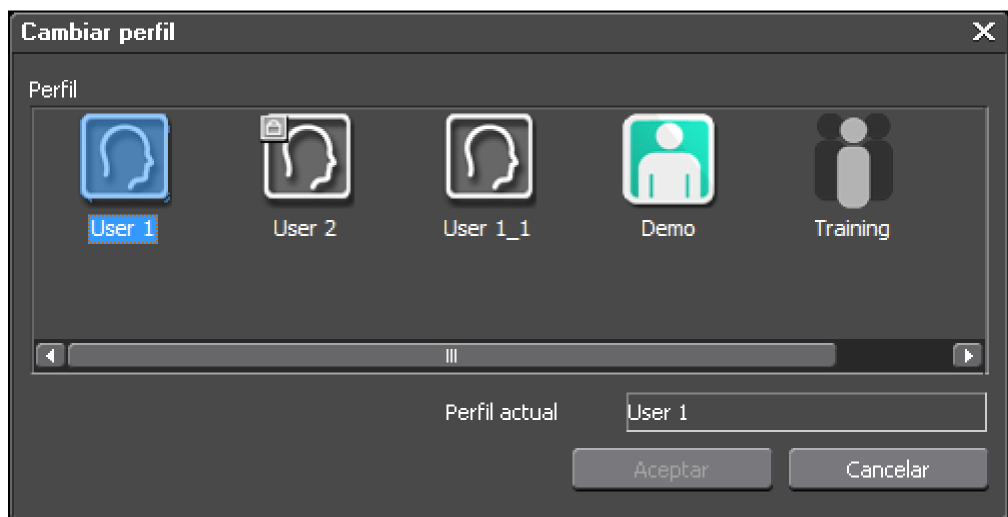
1. En la barra de menús de la ventana de visualización, seleccione Opciones>Cambiar perfil, como se muestra en la Figura 88.

Figura 88. Menú Cambiar perfil



Aparece el cuadro de diálogo Cambiar perfil que se muestra en la Figura 89.

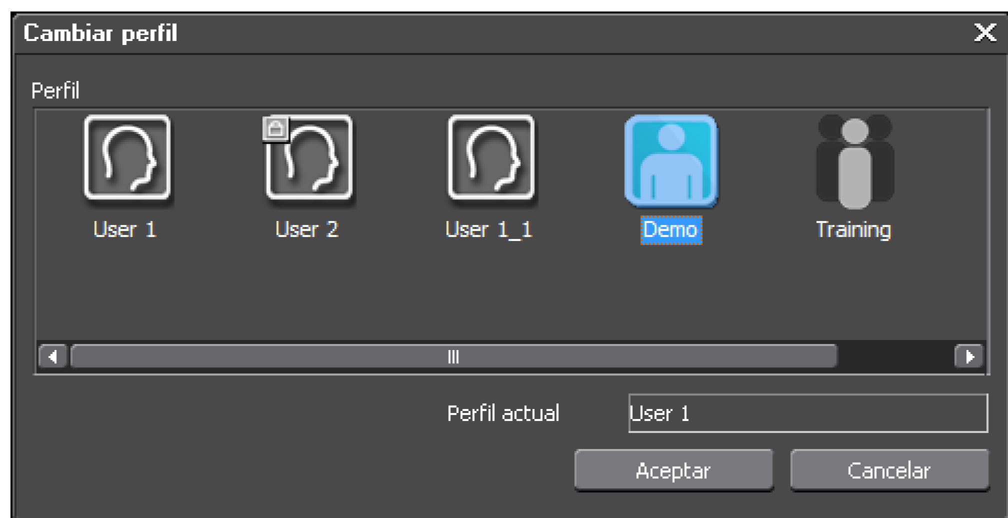
Figura 89. Cuadro de diálogo Cambiar perfil



El perfil activo está seleccionado y aparece en el campo Perfil actual.

2. Seleccione el perfil que desee activar.

Figura 90. Nuevo perfil seleccionado



3. Haga clic en el botón **Aceptar** para activar el perfil seleccionado.

Opciones predefinidas de proyecto

Las opciones predefinidas del proyecto facilitan el inicio de un nuevo proyecto con valores predeterminados. Se pueden crear varias opciones predefinidas de proyecto. Al iniciar un proyecto nuevo, se puede seleccionar una opción predefinida a partir de la lista de opciones predefinidas de proyecto que hay en la ventana de inicio, o bien crear otra opción predefinida en EDIUS.

Creación de opciones predefinidas en el editor

Si, además de las opciones predefinidas que se crean en la ventana de inicio durante la primera ejecución de EDIUS (consulte*Creación de una opción predefinida de proyecto en la ventana de inicio* en la página 35), necesita crear otras opciones predefinidas, puede hacerlo desde la aplicación.

Las opciones predefinidas pueden crearse con el Asistente de opciones predefinidas, que crea dichas opciones con unos valores predefinidos, o mediante el procedimiento Nueva opción predefinida, que crea una sola opción predefinida con valores predefinidos específicos.

Utilice el Asistente de opciones predefinidas para crear varias opciones predefinidas con valores predeterminados para un tamaño de vídeo, una tasa de fotogramas o una profundidad de bits específicos.

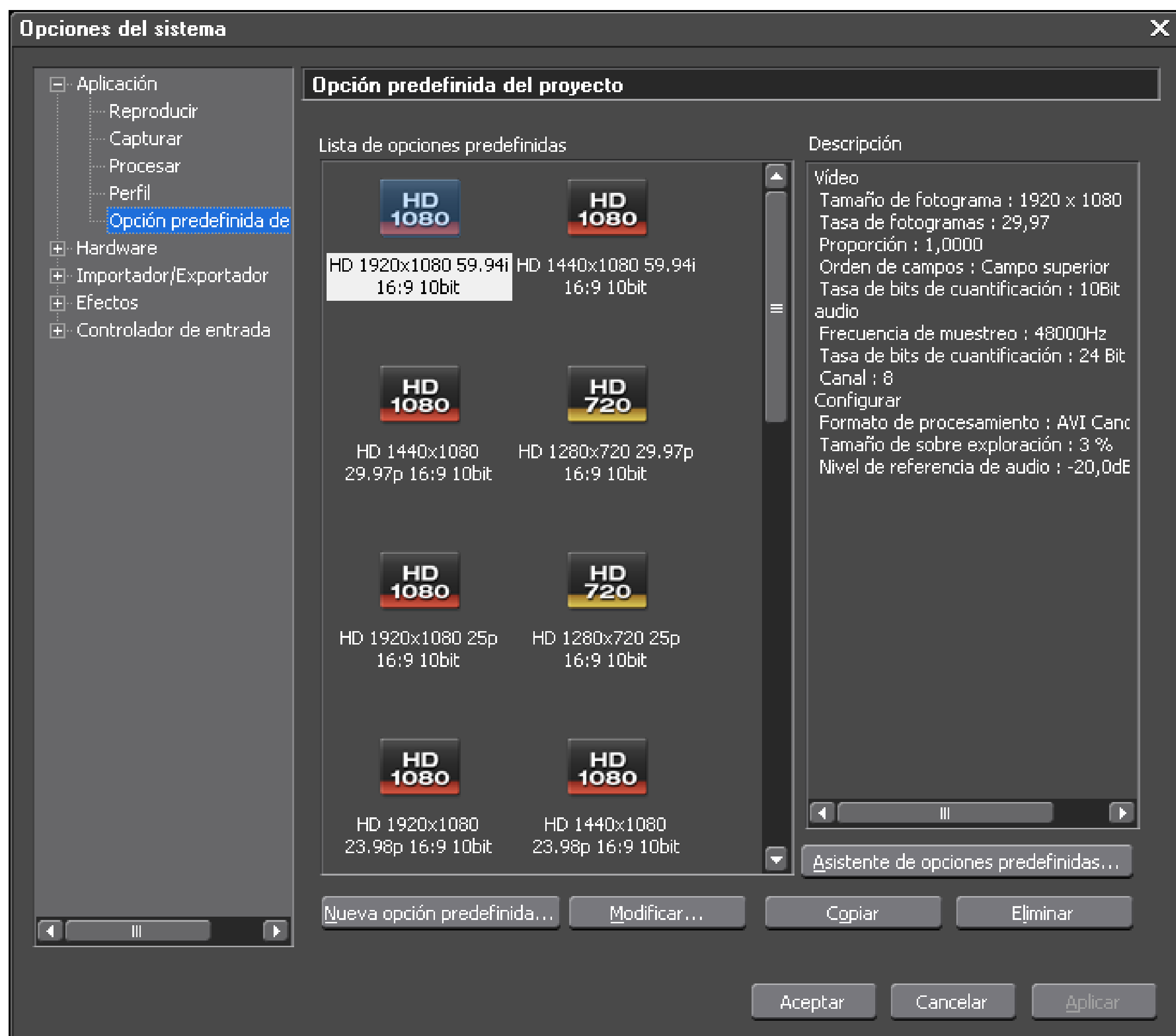
Creación de opciones predefinidas del proyecto con el Asistente de opciones predefinidas

Para crear opciones predefinidas de un proyecto con el Asistente de opciones predefinidas, siga estos pasos:

1. En la barra de menús de la ventana de visualización, seleccione Opciones>Opciones del sistema>Aplicación>Opción predefinida del proyecto.

Aparece el cuadro de diálogo Opción predefinida del proyecto que se muestra en la Figura 91.

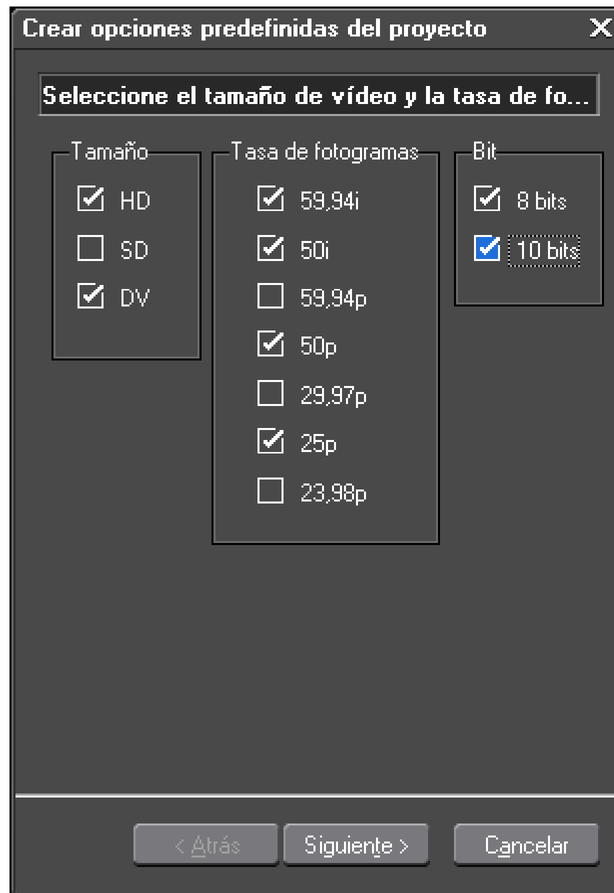
Figura 91. Cuadro de diálogo Opción predefinida del proyecto en Opciones del sistema



2. Haga clic en el botón **Asistente de opciones predefinidas...**.

Aparece el cuadro de diálogo Crear opciones predefinidas del proyecto de la Figura 92.

Figura 92. Cuadro de diálogo Crear opciones predefinidas del proyecto



3. Seleccione el tamaño o los tamaños de vídeo para las opciones predefinidas del proyecto.

Nota Puede realizar diversas selecciones para el tamaño de vídeo según los formatos de vídeo con los que necesite poder trabajar durante la edición.

En las selecciones de Tamaño de vídeo también pueden establecerse los valores predeterminados siguientes:

HD

- Frecuencia de muestreo de sonido: 48 KHz
- Canales de audio: 8
- Tasa de bits de sonido: 24 bits
- Orden de campos: Primero campo superior

SD

- Frecuencia de muestreo de sonido: 48 KHz
- Canales de audio: 4
- Tasa de bits de sonido: 24 bits
- Orden de campos: Primero campo superior

DV

- Frecuencia de muestreo de sonido: 48 KHz
- Canales de audio: 2
- Tasa de bits de sonido: 16 bits
- Orden de campos: Primero campo inferior

4. Seleccione la tasa o las tasas de fotogramas de vídeo para las opciones predefinidas del proyecto.

Nota Puede realizar diversas selecciones para la tasa de fotogramas según los formatos de vídeo con los que necesite trabajar durante la edición.

En las selecciones de tasa de fotograma también pueden establecerse valores predeterminados. El códec de procesamiento predeterminado va entre paréntesis:

59,94i

- HD: 1920x1080 (Canopus HQ), 1440x1080 (Canopus HQ), 1280x1080 (DVCPROHD)
- SD: 720x486 (Canopus HQ), 720x480 (Canopus HQ)
- DV: 720x480 (DV)

29,94p

- HD: 1920x1080 (Canopus HQ), 1440x1080 (Canopus HQ), 1280x1080 (DVCPROHD), 1280x720 (Canopus HQ), 960x720 (DVCPROHD)
- DV: 720x480BFF (DV)

59,94p

- HD: 1920x1080 (Canopus HQ), 1440x1080 (Canopus HQ), 1280x720 (Canopus HQ), 960x720 (DVCPROHD)

50i

- HD: 1920x1080 (Canopus HQ); 1440x1080 (DVCPROHD)
- SD: 720x576 (Canopus HQ)
- DV: 720x576 (DV)

25p

- HD: 1920x1080 (Canopus HQ); 1440x1080 (DVCPROHD), 1280x720 (Canopus HQ), 960x720 (DVCPROHD)
- SD: 720x576 (Canopus HQ)

50p

- HD: 1920x1080 (Canopus HQ), 1440x1080 (Canopus HQ), 1280x720 (Canopus HQ), 960x720 (DVCPROHD)

23,976p

- HD: 1920x1080 (Canopus HQ), 1440x1080 (Canopus HQ), 1280x1080 (DVCPROHD), 1280x720 (Canopus HQ), 960x720 (DVCPROHD)
- DV: 720x480 (DV)

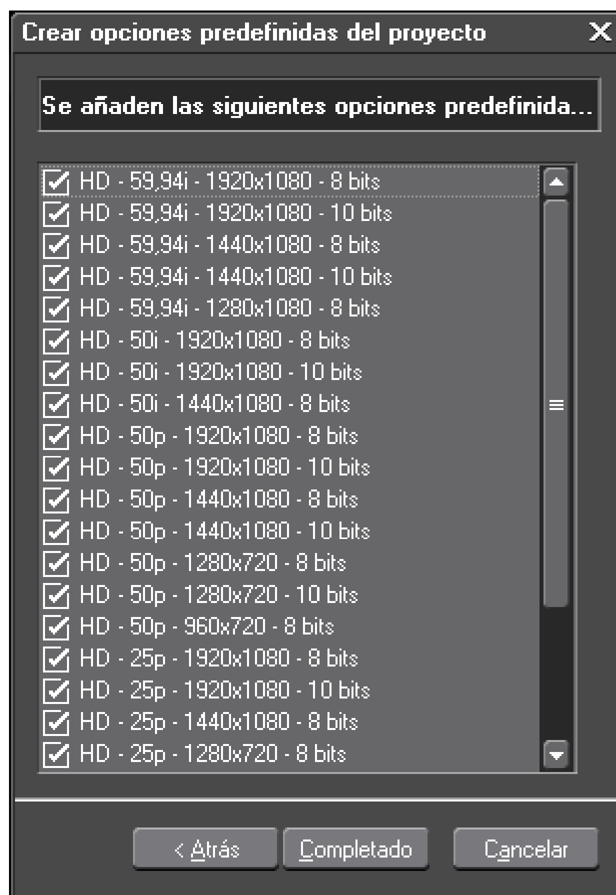
5. Seleccione la profundidad o las profundidades de bits de vídeo para las opciones predefinidas del proyecto.

Nota Se pueden seleccionar una o las dos profundidades de bits según las necesidades de edición de vídeo

6. Haga clic en el botón **Siguiente** para continuar.

Las opciones predefinidas del proyecto se crean automáticamente a partir del tamaño de vídeo, la tasa de fotogramas y la profundidad de bits que se hayan seleccionado. Por ejemplo, las selecciones que aparecen en la Figura 92 dan como resultado la creación de las opciones predefinidas de la Figura 93.

Figura 93. Opciones predefinidas de proyecto creadas



7. Haga clic en el botón **Completado** si desea aceptar la creación de estas opciones predeterminadas; haga clic en el botón **Atrás** para volver al cuadro de diálogo de selección de tamaño de vídeo, tasa de fotogramas y profundidad de bits.

Tras hacer clic en el botón **Completado**, aparece el cuadro de diálogo Opciones de proyecto con las nuevas opciones predefinidas, como se muestra en la Figura 94.

Creación de una sola opción predefinida personalizada de un proyecto

Si desea crear una sola opción predefinida de proyecto con valores personalizados, siga estos pasos.

1. Haga clic en el botón **Nueva opción predefinida...**.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones de proyecto que se muestra en la Figura 94.

Figura 94. Nueva opción predefinida - Cuadro de diálogo Opciones de proyecto

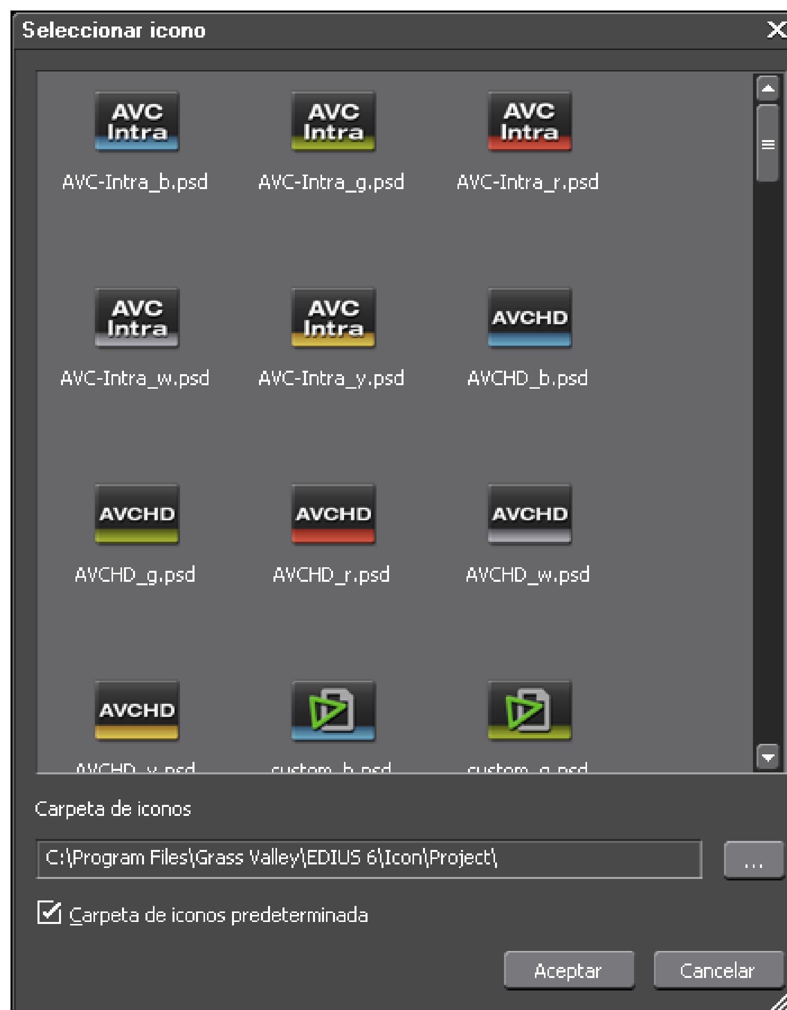
Al crear una opción predefinida de esta forma, casi todos los parámetros están en blanco.

Nota Si no están visibles los parámetros avanzados, haga clic en el botón Avancé para verlos en pantalla.

2. Especifique los parámetros que desee en la nueva opción predefinida teniendo en cuenta las instrucciones siguientes:

- Nombre predefinido: asigne un nombre descriptivo a la nueva opción predefinida.
- Icono de la opción predefinida: haga clic en el botón **Seleccionar icono...**; en la lista, seleccione un icono de opción predefinida (consulte la Figura 95).

Figura 95. Lista de iconos de opciones predefinidas de proyecto

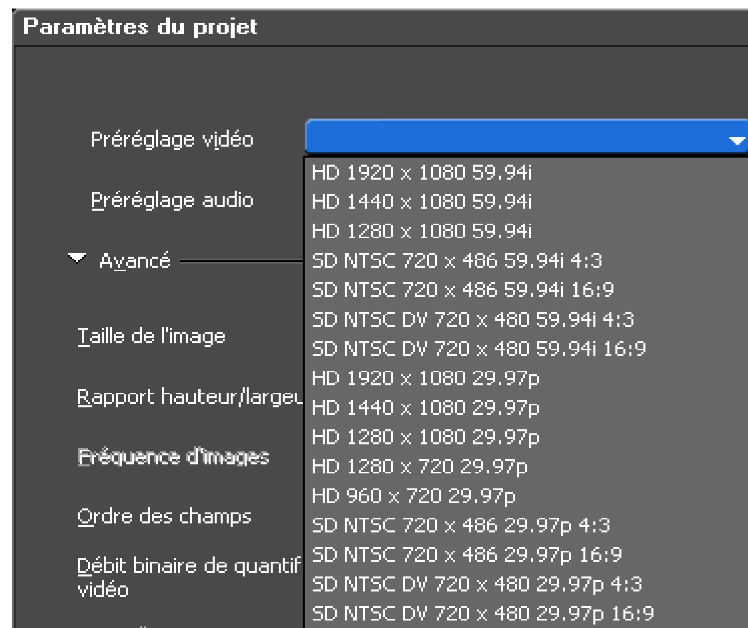


Haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo Seleccionar icono.

- Opción predefinida de vídeo: haga clic en el botón de lista Opción predefinida de vídeo [▽]; en la lista desplegable, seleccione la opción predefinida (consulte la Figura 96).

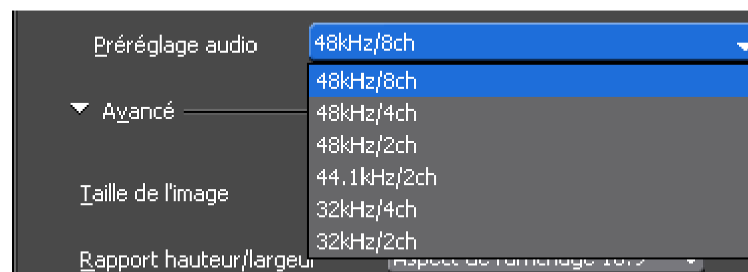
Nota En cualquier selección con una lista de selección desplegable (indicado mediante el símbolo ▽ junto a la selección), utilice las teclas [↑] y [↓] para desplazarse por las opciones de la lista sin abrir la lista.

Figura 96. Lista desplegable de Opción predefinida de vídeo



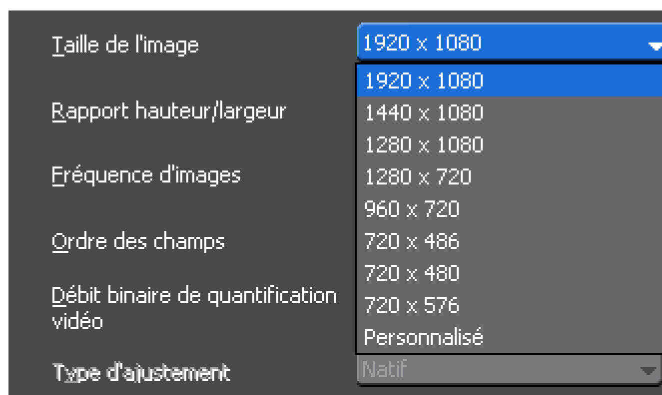
- Opción predefinida de audio: haga clic en el botón de lista Opción predefinida de audio [▽]; en la lista desplegable, seleccione la opción predefinida (consulte la Figura 97).

Figura 97. Lista desplegable de Opción predefinida de audio



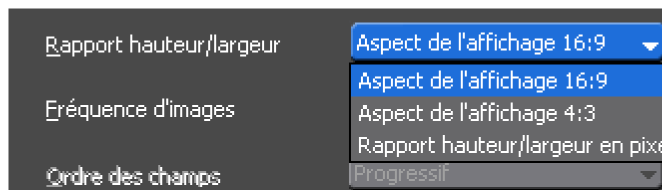
- Tamaño de fotograma: haga clic en el botón de lista Tamaño de fotograma [▽]; en la lista desplegable, seleccione el tamaño de fotograma (consulte la Figura 98).

Figura 98. Lista desplegable de Tamaño de fotograma



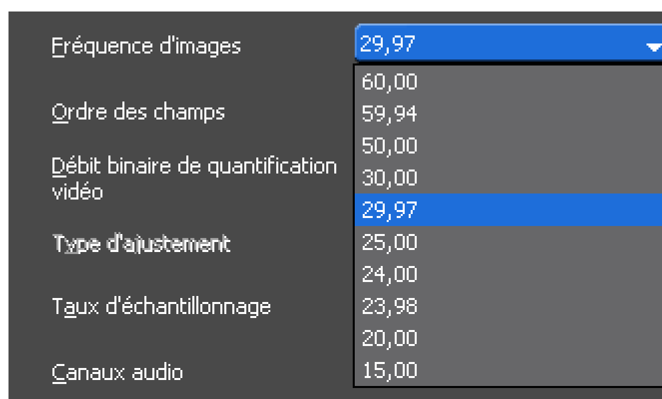
- Proporción: haga clic en el botón de lista Proporción [▽]; en la lista desplegable, seleccione la proporción (consulte la Figura 99).

Figura 99. Lista desplegable de Proporción



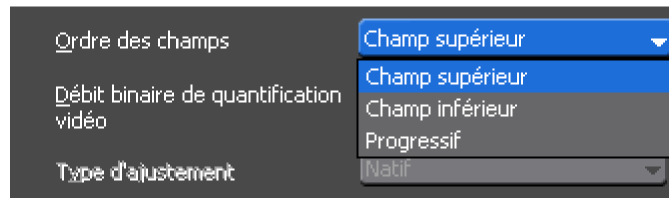
- Tasa de fotogramas: haga clic en el botón de lista Tasa de fotogramas [▽]; en la lista desplegable, seleccione la tasa de fotogramas (consulte la Figura 100).

Figura 100. Lista desplegable de Tasa de fotogramas



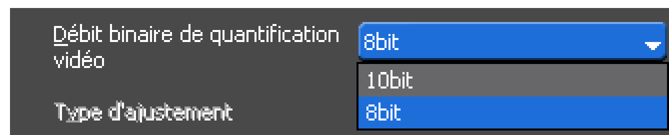
- Orden de campos: haga clic en el botón de lista Orden de campos [▽]; en la lista desplegable, seleccione el orden de campos (consulte la Figura 101).

Figura 101. Lista desplegable de Orden de campos



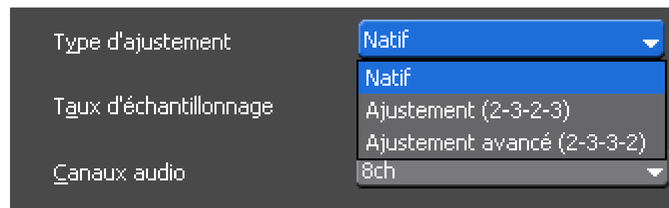
- Tasa de bits de cuantización de vídeo: haga clic en el botón de lista Tasa de bits de cuantización de vídeo [▽]; en la lista desplegable, seleccione la profundidad de bits de vídeo (consulte la Figura 102).

Figura 102. Lista desplegable de Tasa de bits de cuantización de vídeo



- Tipo de pulldown: haga clic en el botón de lista Tipo de pulldown [▽]; en la lista desplegable, seleccione el tipo de pulldown (consulte la Figura 103).

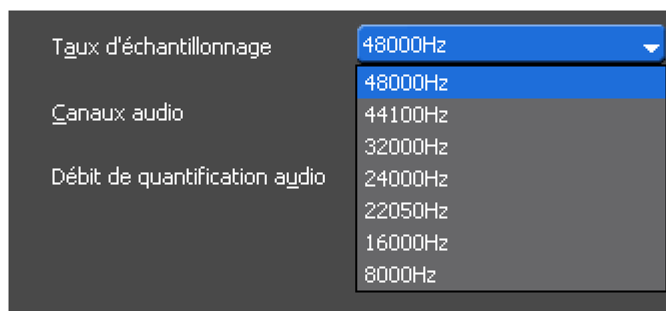
Figura 103. Lista desplegable de Tipo de pulldown



Nota Sólo es posible seleccionar en Tipo de pulldown si se selecciona una opción predefinida de vídeo progresivo.

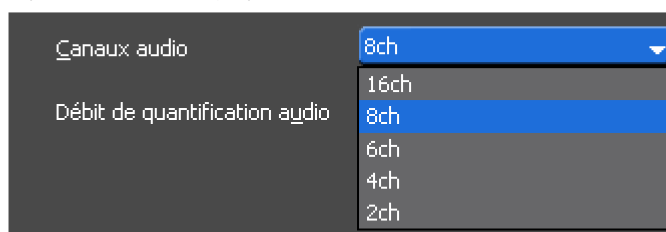
- Frecuencia de muestreo: haga clic en el botón de lista Frecuencia de muestreo [▽]; en la lista desplegable, seleccione la frecuencia de muestreo (consulte la Figura 104).

Figura 104. Lista desplegable de Frecuencia de muestreo



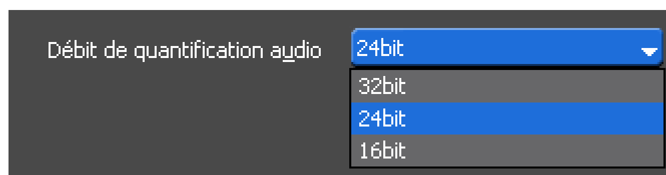
- Canales de audio: haga clic en el botón de lista Canales de audio [▽]; en la lista desplegable, seleccione los canales de audio (consulte la Figura 105).

Figura 105. Lista desplegable de Canales de audio



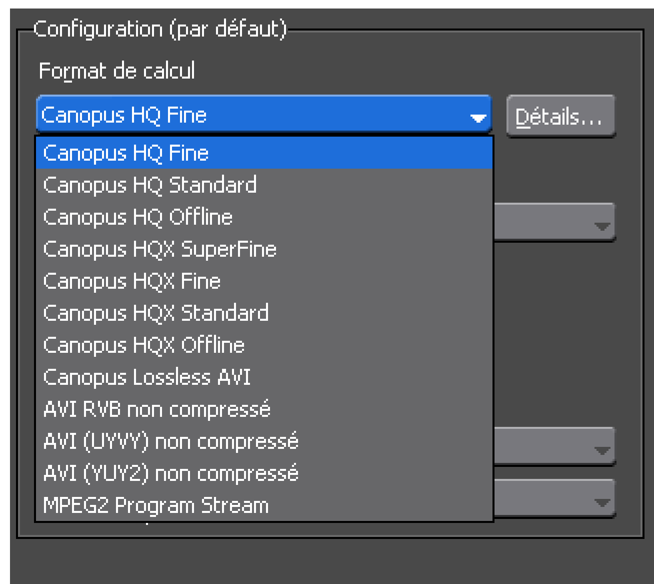
- Tasa de bits de cuantización de audio: haga clic en el botón de lista Tasa de bits de cuantización de audio [▽]; en la lista desplegable, seleccione la profundidad de bits de audio (consulte la Figura 106).

Figura 106. Lista desplegable de Tasa de bits de cuantización de audio



- Formato de procesamiento: haga clic en el botón de lista Formato de procesamiento [▽]; en la lista desplegable, seleccione el formato de procesamiento (consulte la Figura 107).

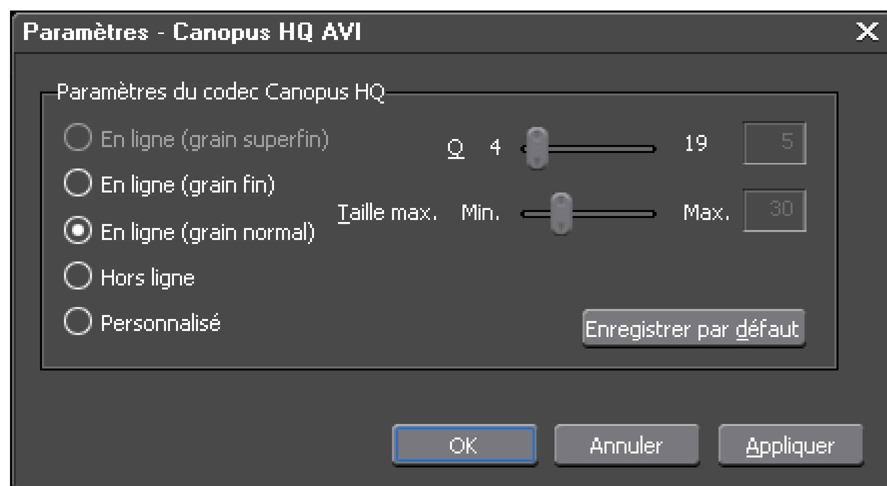
Figura 107. Lista desplegable de Formato de procesamiento



Nota La lista de formatos de procesamientos disponibles depende de la opción predefinida de vídeo que se haya seleccionado.

Hacer clic en el botón **Detalle** para ver detalles de los códecs de procesamiento. Consulte la Figura 108.

Figura 108. Opciones del códec de procesamiento

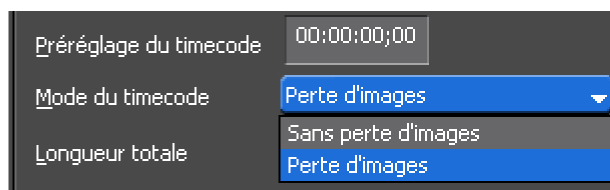


Nota Los detalles del códec de procesamiento dependen del formato de procesamiento que se haya seleccionado.

- Opción predefinida de código de tiempo: especifique una opción predefinida de código de tiempo. La opción predefinida de código de tiempo será el código de tiempo de inicio en la línea de tiempo para cualquier proyecto que utilice esta opción predefinida de proyecto. Consulte en *Introducción de datos numéricos* en la página 21 los diversos métodos de introducción de códigos de tiempo y datos numéricos.
- Modo de código de tiempo: haga clic en el botón de lista Modo de código de tiempo [▽]; en la lista desplegable, seleccione un modo (consulte la Figura 109).

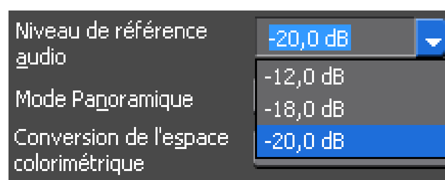
Nota Esta opción no está disponible si se utiliza el modo de vídeo PAL.

Figura 109. Lista desplegable de Modo de código de tiempo



- Longitud total: si lo desea, puede establecer la duración de la línea de tiempo que desee especificando un valor en este campo. Si se introduce un valor, la duración de la línea de tiempo queda fijada. Si el proyecto supera esta duración, el color de la sección de la línea de tiempo que supere esta duración cambiará.
- Tamaño de sobreexploración: si se desea la sobreexploración, introduzca la proporción deseada. Se puede establecer un valor entre 0 % y 20 %. Si se elige el valor 0 no se produce sobreexploración alguna.
- Nivel de referencia de audio: haga clic en el botón de lista Nivel de referencia de audio [▽]; en la lista desplegable, seleccione un nivel de referencia (consulte la Figura 110).

Figura 110. Lista desplegable de Nivel de referencia de audio



Nota Si hace clic en el botón [▽] junto al campo Nivel de referencia de audio, aparece una lista desplegable de niveles de referencia habituales (-20 dB, -18dB y -12dB); sin embargo, en el campo Nivel de referencia de audio se puede introducir directamente cualquier nivel de referencia.

- Modo de desplazamiento

Nota Esta opción queda atenuada en gris y no se puede modificar. Es una opción procedente de versiones antiguas de EDIUS. Las opciones predefinidas de proyectos en las versiones anteriores de EDIUS pueden contener esta opción y un valor seleccionado.

- Conversión del espacio de color

Nota Esta opción queda atenuada en gris y no se puede modificar. Es una opción procedente de versiones antiguas de EDIUS. Las opciones predefinidas de proyectos en las versiones anteriores de EDIUS pueden contener esta opción y un valor seleccionado.

- Pista (Predeterminado): especifique el número de pistas predeterminadas de título, audio y vídeo en la línea de tiempo.
    - V= pistas de vídeo
    - VA = pistas de vídeo y sonido (vídeo con sonido independiente pero conectado)
    - T= pistas de título
    - A= pistas de sonido

Para asignar canales de audio, haga clic en el botón **Asignación de canales** para abrir el cuadro de diálogo Asignación de canales de audio. Consulte *Asignación de canales de audio* en la página 130 para obtener más información.

3. Haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo Opciones de proyecto.

Modificación de una opción predefinida

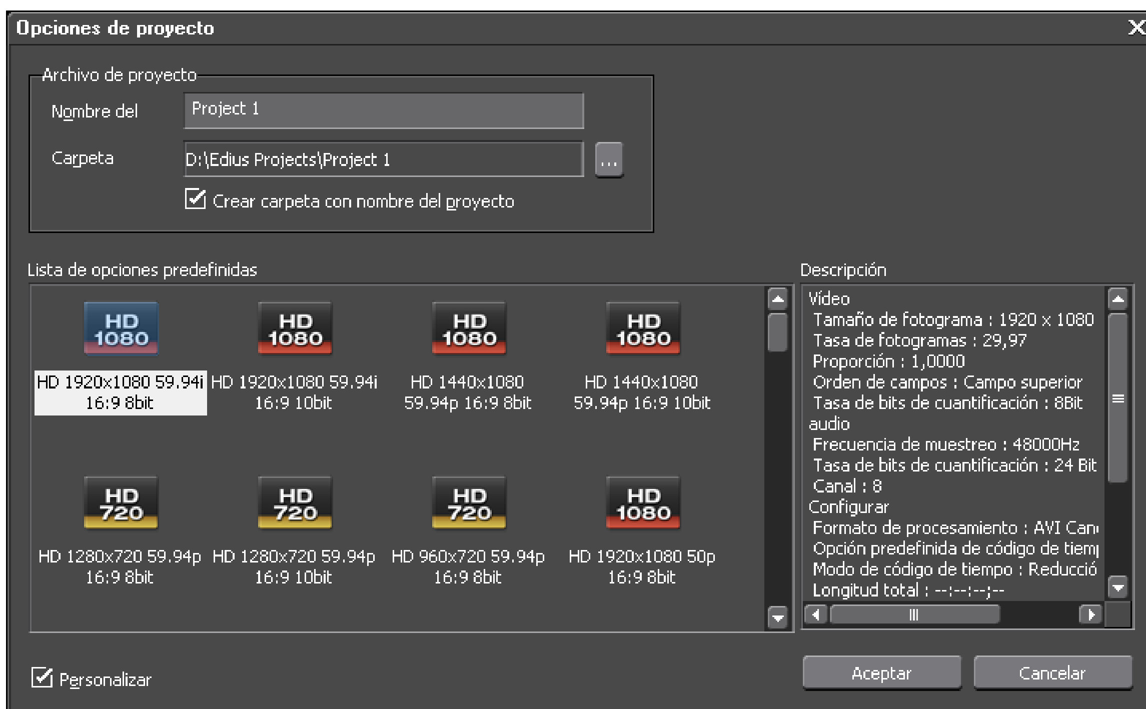
Los parámetros de una opción predefinida se pueden modificar en la ventana de inicio o desde la aplicación EDIUS.

Modificación de opciones predefinidas desde la ventana de inicio

Para modificar los parámetros de una opción predefinida desde la ventana de inicio, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón **Proyecto nuevo**.
2. En Lista de opciones predefinidas, seleccione la opción predefinida que quiera modificar.
3. En la esquina inferior izquierda, marque la casilla Personalizar (consulte la Figura 111).

Figura 111. Personalización de una opción predefinida



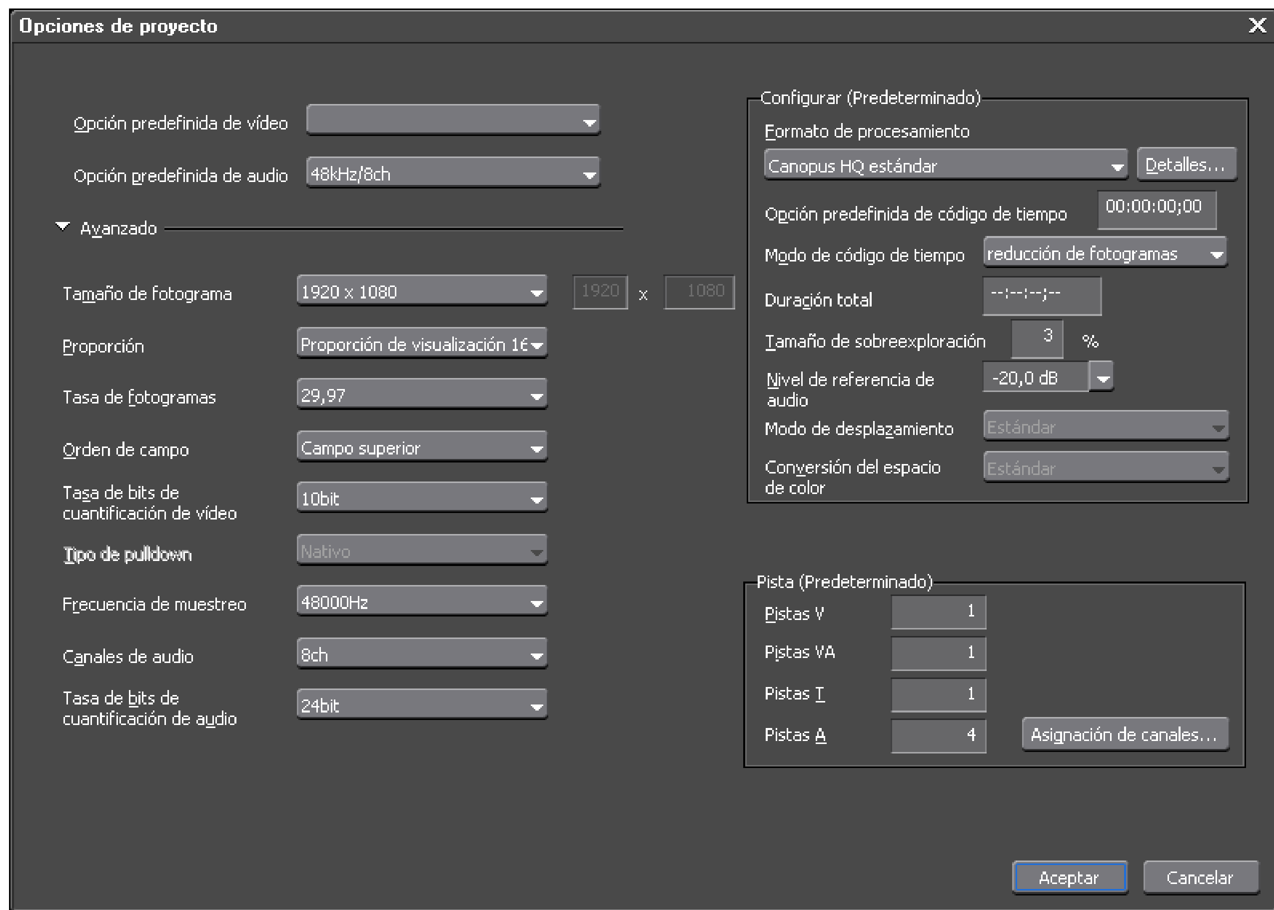
4. Haga clic en el botón **Aceptar**.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones de proyecto que se muestra en la Figura 112.

Nota Si no están visibles los parámetros avanzados, haga clic en el botón 

para verlos en pantalla.

Figura 112. Opciones predefinidas de proyecto - Personalizar opciones predefinidas



5. Efectúe los cambios pertinentes en los parámetros de las opciones predefinidas del proyecto como se indica en el Paso 2 de la página 117.

Nota Si una opción predefinida se modifica en la ventana de inicio, el nombre y el icono de la opción predefinida no se pueden cambiar.

Modificación de opciones predefinidas en el editor

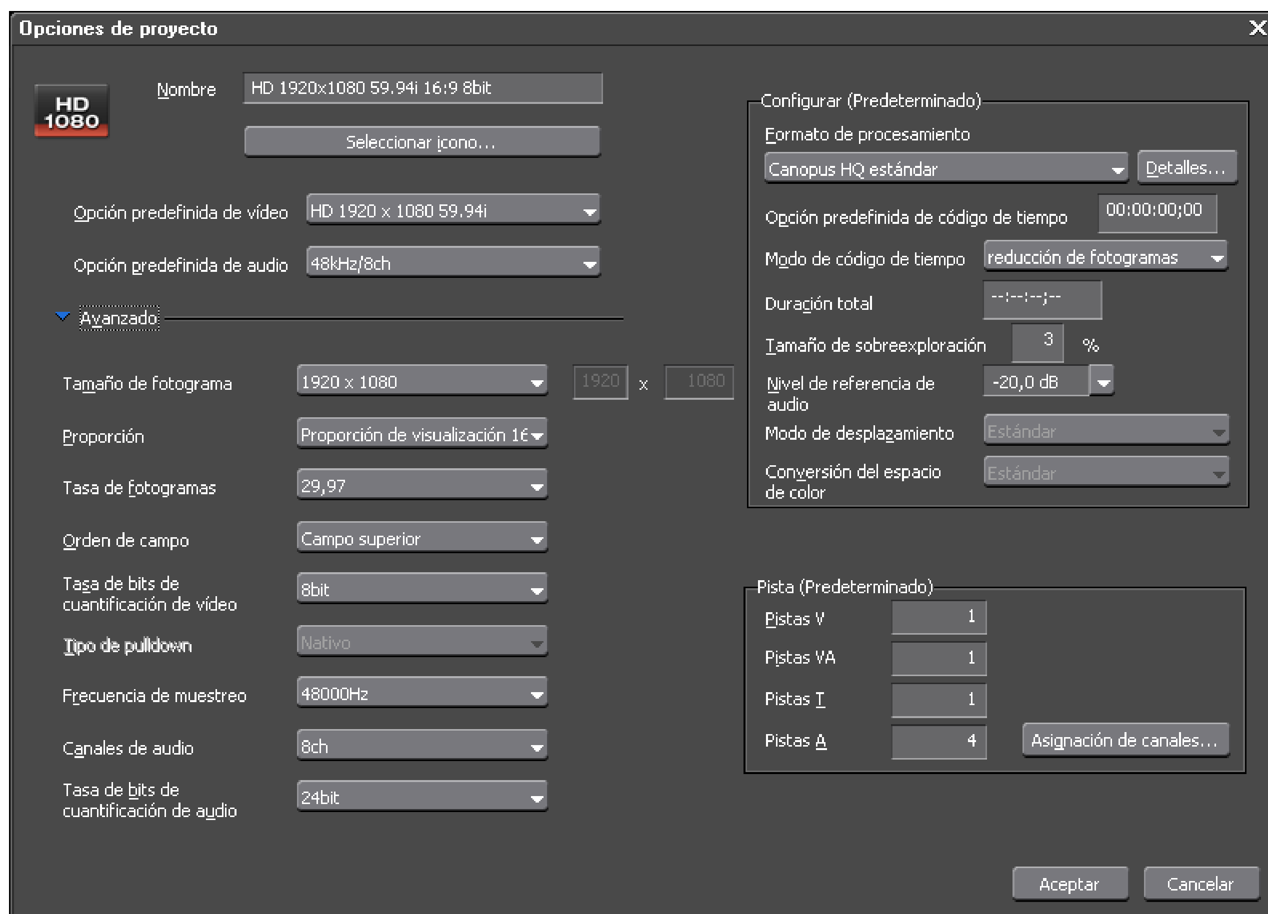
Para modificar una opción predefinida en EDIUS, siga estos pasos:

1. En la barra de menús de la ventana de visualización, seleccione Opciones>Opciones del sistema>Aplicación>Opción predefinida del proyecto.
2. En Lista de opciones predefinidas, seleccione la opción predefinida que quiera modificar.
3. Haga clic en el botón **Modificar...**.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones de proyecto que se muestra en la Figura 113.

Nota Si no están visibles los parámetros avanzados, haga clic en el botón ▶ Avancé para verlos en pantalla.

Figura 113. Opciones de proyecto - Opción



4. Efectúe los cambios pertinentes en los parámetros de las opciones predefinidas del proyecto como se indica en el Paso 2 en la página 117.

Copia de una opción predefinida del proyecto

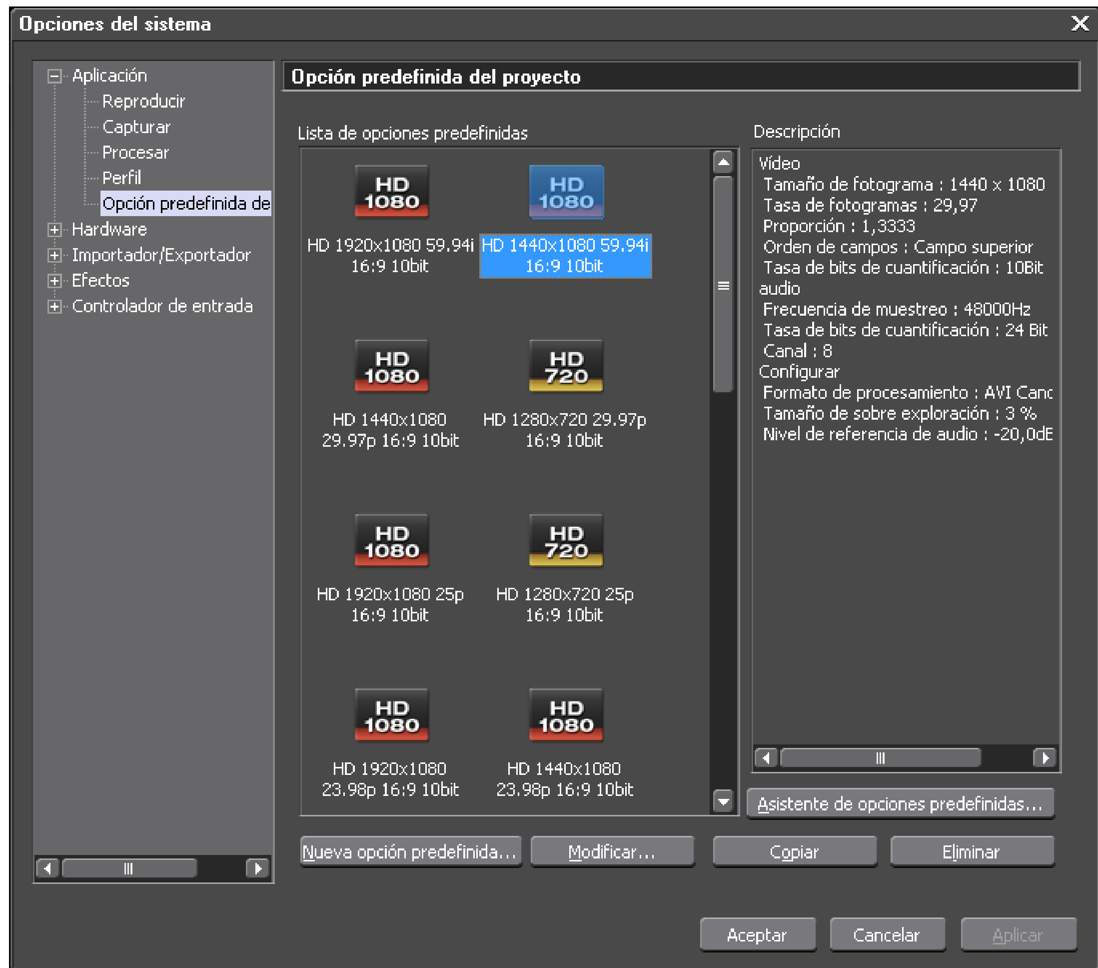
Las opciones predefinidas ya creadas pueden copiarse para crear otras opciones predefinidas.

Para copiar una opción predefinida de un proyecto, siga estos pasos:

1. En la barra de menús de la ventana de visualización, seleccione Opciones>Opciones del sistema>Aplicación>Opción predefinida del proyecto.
2. En Lista de opciones predefinidas, seleccione la opción predefinida que quiera copiar.
3. Haga clic en el botón **Copiar**.

En la lista de opciones predefinidas aparece una copia de la opción predefinida seleccionada con el sufijo _1 en el nombre original (consulte la Figura 114).

Figura 114. Copia de la opción predefinida seleccionada



4. Para modificar la opción predefinida copiada con el fin de crear otra opción definida, haga clic en el botón **Modificar...** y siga las instrucciones del Paso 2 en la página 117.

Eliminación de una opción predefinida del proyecto

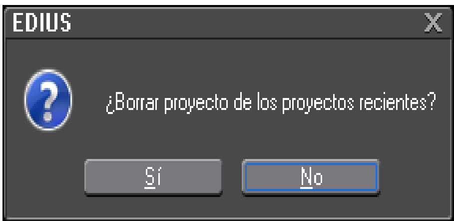
Para eliminar una opción predefinida de proyecto, siga estos pasos:

1. En la barra de menús de la ventana de visualización, seleccione Opciones>Opciones del sistema>Aplicación>Opción predefinida del proyecto.
2. En Lista de opciones predefinidas, seleccione la opción predefinida que quiera eliminar.

3. Haga clic en el botón **Eliminar**.

Aparece el mensaje de confirmación que se muestra en la Figura 115.

Figura 115. Mensaje de confirmación para eliminar la opción predefinida del proyecto



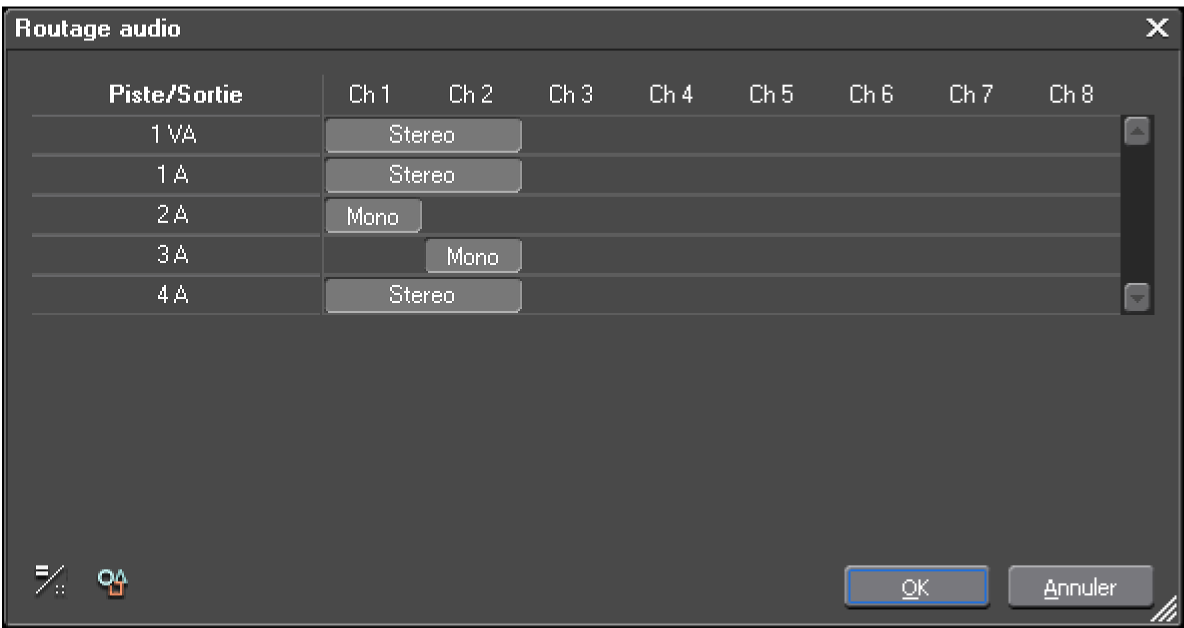
4. Haga clic en el botón **Sí** para confirmar la eliminación de la opción predefinida del proyecto.

Asignación de canales de audio

La asignación de canales de audio permite asignar señales de audio a las salidas de determinadas pistas.

Como sólo las pistas de VA (vídeo y audio) y A (audio) contienen información de audio, son las únicas que se representan en la asignación de canales de audio.

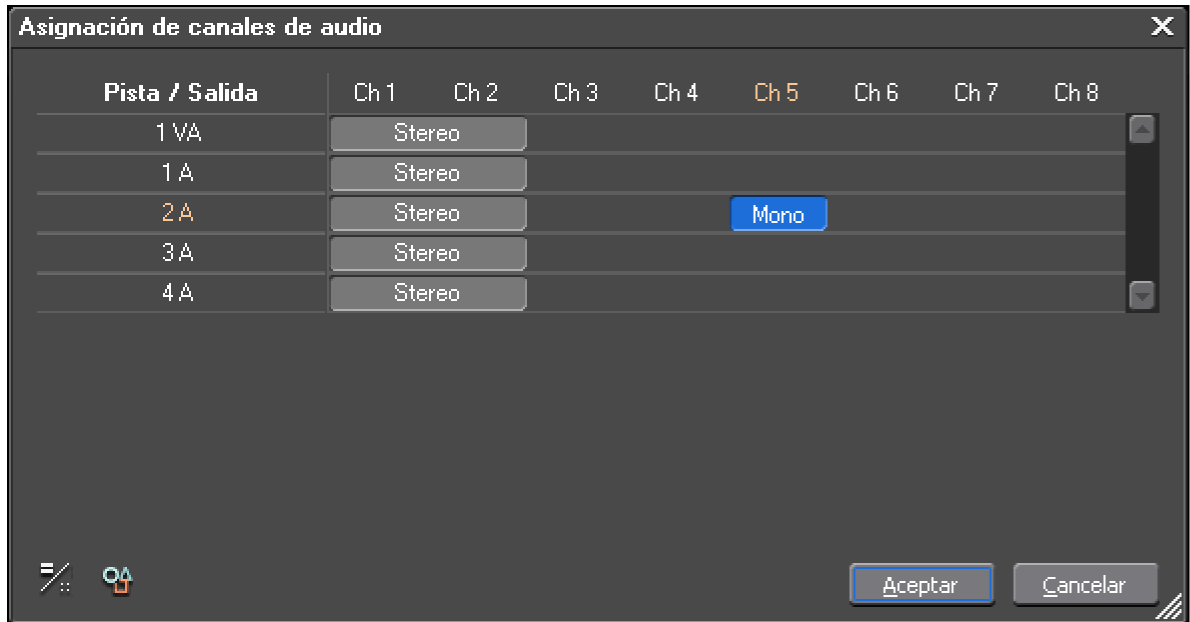
Figura 116. Asignación de canales de audio



Nota El número y el tipo de las pistas que se muestran puede variar, según los valores de canal de audio y de pista especificados.

Para asignar canales de salida de audio a una pista determinada, haga clic en la intersección del número de canal y dicha pista. Por ejemplo, para asignar el canal 5 a la pista 2A, haga clic en el punto de intersección entre Ch 5 y 2A, como se muestra en la Figura 117.

Figura 117. Ejemplo de asignación de pistas



Como sólo se ha asignado un canal, aparece Mono donde se asignó el único canal. Si también se asigna el canal Ch 6 a la pista 2A, en Ch 5 y Ch 6 de la pista 2A aparece la etiqueta Estéreo. Los canales Ch 1 y Ch 2 de todas las pistas se han asignado en el ejemplo que se muestra en la Figura 117.

Las pistas se asignan como un solo canal (Mono) o sólo como pares estéreo.

Método alternativo:

Utilice el botón **Cambiar estilo de visualización** .

Nota Este botón alterna la visualización entre los dos métodos de asignación de canales de audio.

Se admite la asignación de canales de audio en el estilo utilizado en versiones anteriores de EDIUS. Para cambiar la asignación de canales de audio a la herramienta de asignación anterior, haga clic en el botón **Cambiar estilo de visualización**.

El estilo de visualización de la asignación de canales de audio cambia al estilo que aparece en la Figura 118.

Figura 118. Asignación de canales de audio - Estilo de lista

Asignación de canales de audio

Pista / Salida	Ch 1	Ch 2	Ch 3	Ch 4	Ch 5	Ch 6	Ch 7	Ch 8
1 VA [L]	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
1 VA [R]	☐	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐
1 A [L]	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
1 A [R]	☐	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐
2 A [L]	☑	☐	☐	☐	☑	☐	☐	☐
2 A [R]	☐	☑	☐	☐	☑	☐	☐	☐
3 A [L]	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
3 A [R]	☐	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐
4 A [L]	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
4 A [R]	☐	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Aceptar Cancelar

Esta asignación de canales de audio representa la misma asignación de canales de la Figura 117 con los canales Ch 1 y Ch 2 (Estéreo) y el canal Ch 5 (Mono) asignados a la pista 2A.

Seleccione los canales de salida que desee para cada pista. Haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado.

Opciones predefinidas de asignación de canales de audio

Las asignaciones de canales de audio pueden guardarse como opciones predefinidas y cargarse en proyectos de EDIUS que tengan las mismas necesidades de asignación de audio.

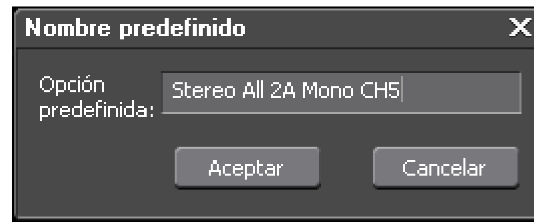
Cómo guardar una opción predefinida de asignación de canales de audio

Para guardar una asignación de audio como opción predefinida, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón **Opción predefinida** .
2. En el menú, seleccione Guardar.

Aparece el cuadro de diálogo Nombre predefinido que se muestra en la Figura 119.

Figura 119. Cuadro de diálogo Nombre predefinido de asignaciones de audio



3. Asigne un nombre descriptivo a la opción predefinida de la asignación de canales de audio.
4. Haga clic en el botón **Aceptar** para guardar la opción predefinida.

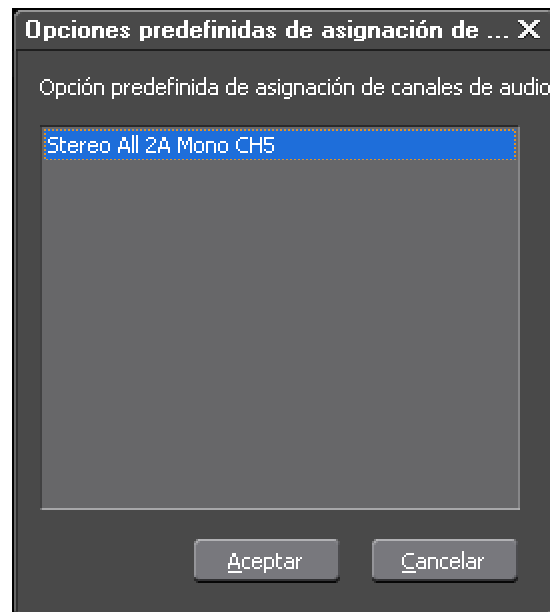
Cómo cargar una opción predefinida de asignación de canales de audio

Para cargar una opción predefinida de asignación de canales de audio guardada, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón **Opción predefinida** .
2. En el menú, seleccione Cargar.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones predefinidas de asignación de canales de audio de la figura Figura 120.

Figura 120. Cuadro de diálogo Opciones predefinidas de asignación de canales de audio



3. En la lista de opciones predefinidas de asignación de canales de audio guardadas, elija la que necesite.

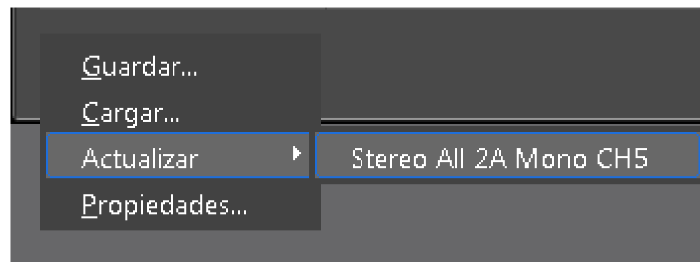
4. Haga clic en el botón **Aceptar** para cargar la opción predefinida que haya seleccionado.

Actualización de opciones predefinidas de asignación de canales de audio

Para actualizar (cambiar el nombre) de una opción predefinida de asignación de canales de audio guardada, haga lo siguiente:

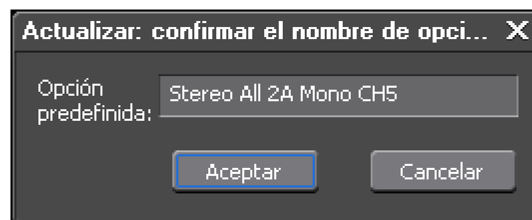
1. Haga clic en el botón **Opción predefinida** .
2. En el menú, seleccione Actualizar> {opción_predefinida_que_actualizar} (consulte la Figura 121).

Figura 121. Menú Opciones predefinidas de asignación de canales de audio - Actualizar



Aparece el cuadro Actualizar: confirmar el nombre de opción predefinida que se muestra en la figura Figura 122.

Figura 122. Cuadro de diálogo Opciones predefinidas de asignación de canales de audio



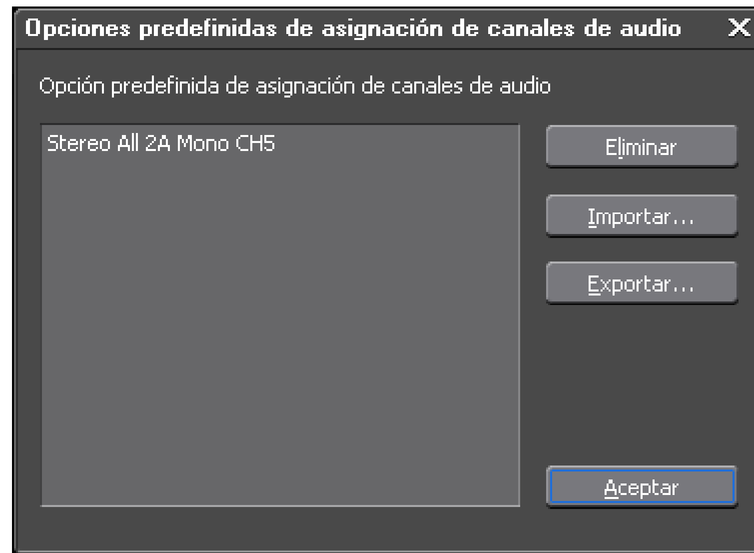
3. Escriba el nombre nuevo para la opción predefinida.
4. Haga clic en el botón **Aceptar** para confirmar la actualización del nombre de la opción predefinida de proyecto.

Propiedades de opciones predefinidas de asignación de canales de audio

1. Haga clic en el botón **Opción predefinida** .
2. En el menú, seleccione Propiedades.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones predefinidas de asignación de canales de audio de la figura Figura 123.

Figura 123. Cuadro de diálogo Opciones predefinidas de asignación de canales de audio



3. En la lista de opciones predefinidas de asignación de canales de audio, seleccione una de las opciones y haga clic en el botón de acción que corresponda:

- **Eliminar**: este botón elimina la opción predefinida de asignación de canales de audio seleccionada. Haga clic en el botón **Sí** en el cuadro de diálogo para confirmar la eliminación.
- **Importar**: este botón importa una opción predefinida de asignación de canales de audio guardada como archivo XML en la lista de opciones predefinidas de asignación de canales de audio.
- **Exportar**: este botón exporta la opción predefinida de asignación de canales de audio seleccionada como archivo XML al nombre especificado de la ubicación indicada.

4. Haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo de propiedades de opciones predefinidas.

Opciones de hardware

Las opciones de hardware permiten definir dispositivos externos de hardware que se pueden conectar al ordenador de EDIUS para capturar material de origen (entrada), así como visualizar y dar salida de proyectos a cinta.

Algunos dispositivos se pueden emplear para las dos funciones y utilizan formatos comunes.

Opciones predefinidas de dispositivo

Se pueden crear opciones predefinidas para dispositivos externos como cámaras, reproductores de cintas, cámaras web, micrófonos, etc., que se pueden conectar al ordenador de EDIUS y desde el cual se puede capturar, ver o grabar material de origen.

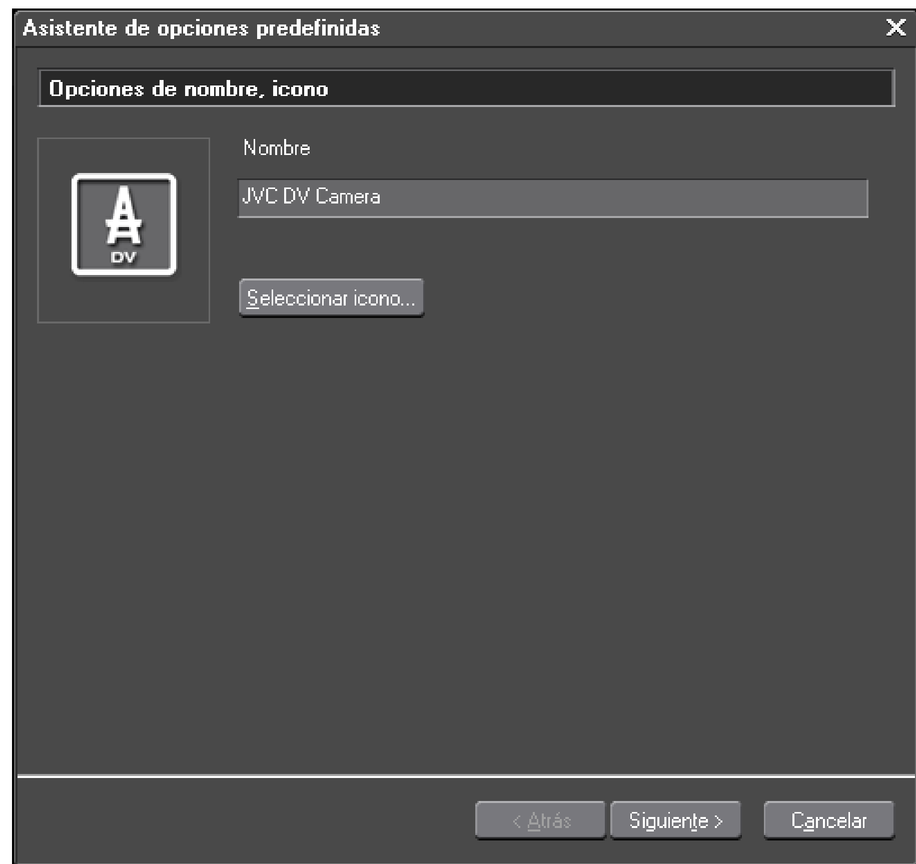
Creación de una opción predefinida de dispositivo

Para crear una opción predefinida de dispositivo, realice los pasos siguientes después de haber conectado el dispositivo con el ordenador de EDIUS:

1. En la barra de menús de la ventana de visualización, seleccione Opciones>Opciones del sistema>Hardware>Opción predefinida de dispositivo (haga clic en el signo "+" para expandir el árbol en caso de que esté contraído).
2. En el cuadro de diálogo Opción predefinida de dispositivo, haga clic en el botón **Nuevo...**.

Aparece el Asistente de opciones predefinidas que se muestra en la Figura 124.

Figura 124. Asistente de opciones predefinidas

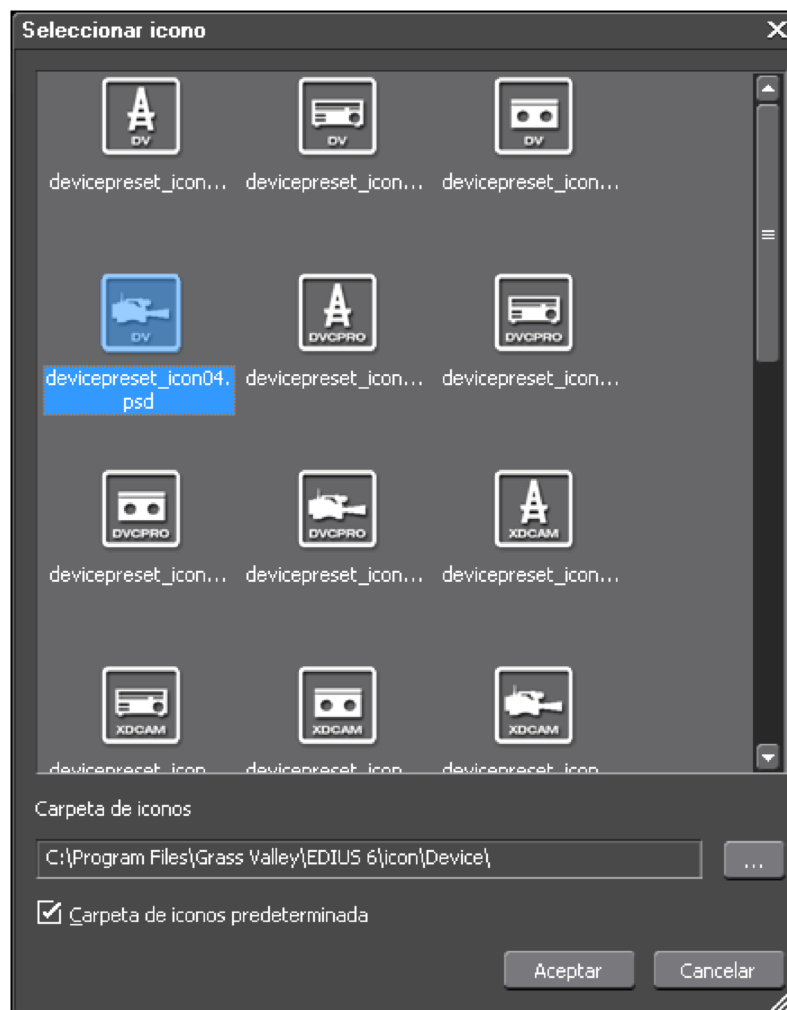


Nota Las pantallas de estas instrucciones muestran las opciones de una cámara de vídeo DV SD (720x480 59.94i 16x9). Otros dispositivos tendrán valores distintos.

3. Especifique el nombre que desee para la nueva opción predefinida de dispositivo.
4. Haga clic en el botón **Seleccionar icono**.

Aparece el cuadro de diálogo Seleccionar icono que se muestra en la Figura 125.

Figura 125. Cuadro de diálogo Seleccionar icono de Opción predefinida de dispositivo

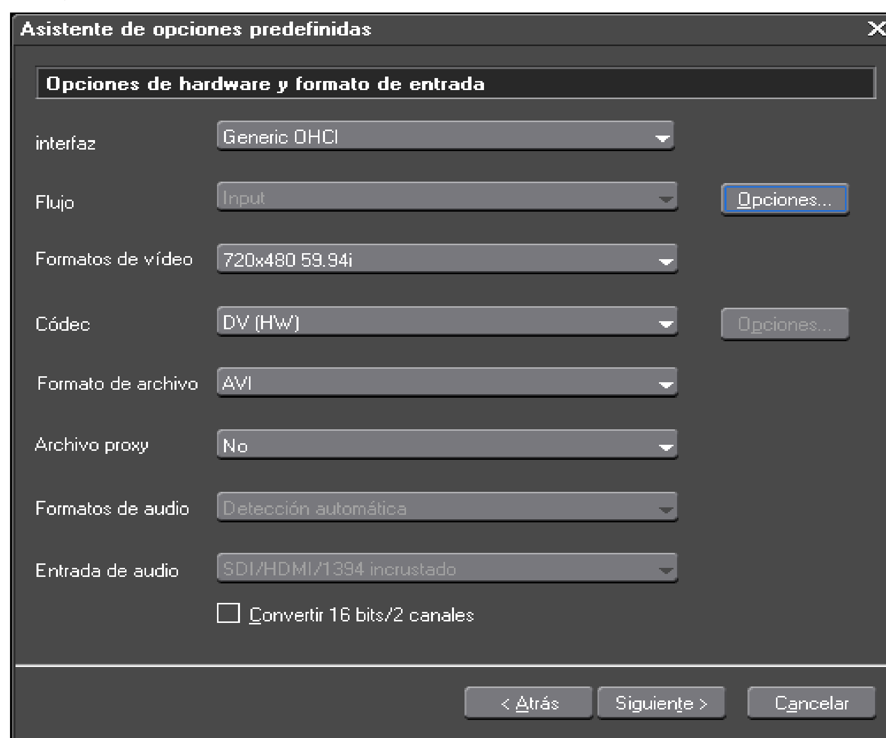


5. En la lista predefinida, seleccione el icono de opción predefinida del dispositivo o bien haga clic en el botón **...** para acceder a otra ubicación y seleccionar dicho icono.
6. Haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo Seleccionar icono.
7. Haga clic en el botón **Siguiente**.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones de hardware y formato de entrada de la figura Figura 126.

Nota En Interfaz, Generic OHCI debe seleccionarse para dispositivos conectados mediante FireWire (IEEE1394) y DirectShow para dispositivos con conexión USB.

Figura 126. Cuadro de diálogo de Opciones de hardware y formato de entrada de Opción predefinida de dispositivo



8. En el cuadro de diálogo de las opciones de formato de entrada, seleccione las opciones de entrada (captura) para cada formato accesible.

Nota Las opciones que puedan elegirse en las listas desplegables y el acceso a las opciones de formato dependen del dispositivo. Varían según la clase de dispositivo que esté conectado al ordenador de EDIUS. Asimismo, el acceso a algunas opciones también puede depender de las opciones de formato del cuadro de diálogo.

9. Haga clic en el botón **Opciones...** junto a la selección de entrada de Flujo si está activo.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones de entrada que se muestra en la Figura 127.

Nota Si el dispositivo se está reproduciendo, en este cuadro de diálogo se muestra la visualización de la entrada.

Figura 127. Opción predefinida de dispositivo - Cuadro de diálogo de Opciones de entrada



10. Seleccione las opciones de entrada que necesite para el dispositivo y haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo.

- Seleccione los canales de audio que desee monitorizar.
- Defina el nivel de configuración (negro) que prefiera.

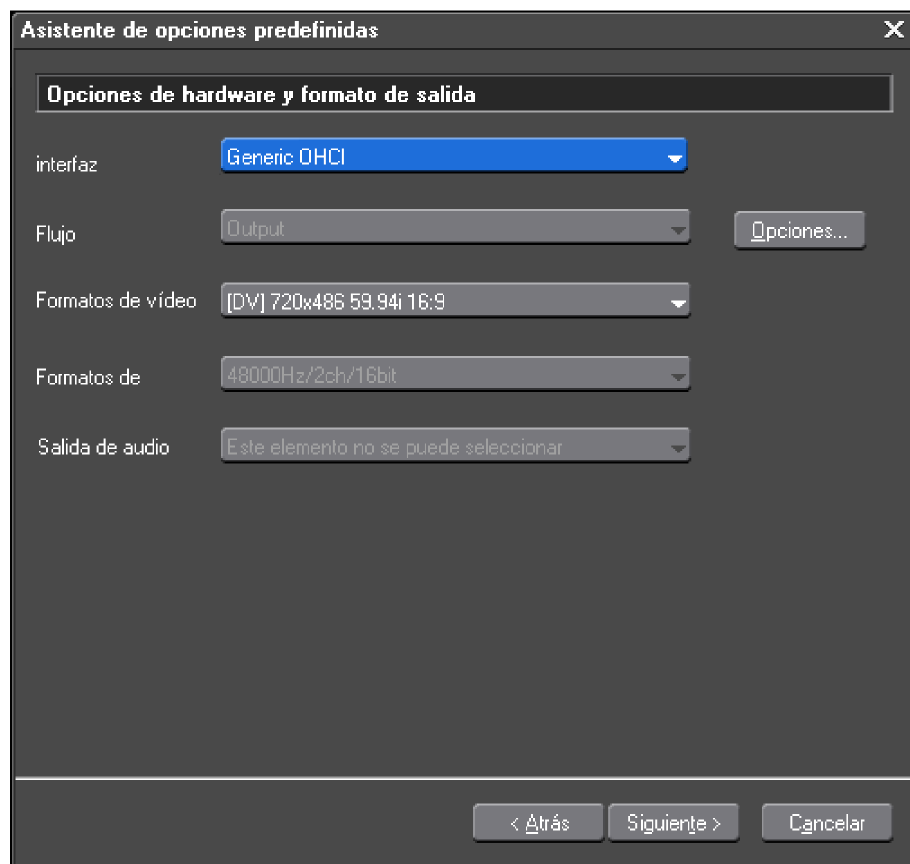
Nota En los dispositivos SD, 0 IRE es el nivel que se utiliza en Japón para el nivel de configuración (negro); 7.5 IRE es el usado en Norteamérica.

- Seleccione la opción Usar comando cueup si el aparato DV lo admite si el dispositivo DV es compatible con la función cueup.
- Especifique un intervalo de tiempo para aplicar pre-roll al dispositivo antes de iniciarse la captura.

11. En el cuadro de diálogo Opciones de hardware y formato de entrada, haga clic en el botón **Siguiente**.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones de hardware y formato de salida de la figura Figura 128.

Figura 128. Cuadro de diálogo de Opciones de hardware y formato de salida de Opción predefinida de dispositivo



12. Seleccione los formatos de salida que desee para el dispositivo.

Nota Las opciones que puedan elegirse en las listas desplegables y el acceso a las opciones de formato dependen del dispositivo. Varían según la clase de dispositivo que esté conectado al ordenador de EDIUS. Asimismo, el acceso a algunas opciones también puede depender de las opciones de formato del cuadro de diálogo.

13. Haga clic en el botón **Opciones...** del flujo de salida si está activo.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones de dispositivo de vídeo que se muestra en la Figura 129.

Figura 129. Opciones - Opciones de dispositivo de vídeo



Nota Cuando este diálogo aparece en pantalla, en el dispositivo de salida se reproducen barras de colores.

14. Seleccione las opciones de salida del dispositivo:

- En el campo Hora de inicio de grabación sincronizada, introduzca el ajuste de tiempo, en número de fotogramas, antes de que comience la reproducción. Cero (0) = sin ajuste.
- En el campo Hora de finalización de grabación sincronizada, introduzca el ajuste de tiempo, en número de fotogramas, cuando se detiene la grabación. Cero (0) = sin ajuste.

- En el campo Posición de grabación, introduzca el ajuste de posición, en número de pasos, al comenzar la grabación. Cero (0) = sin ajuste.
- Seleccione los canales de audio que desee monitorizar.
- Defina el nivel de configuración (negro) que prefiera.

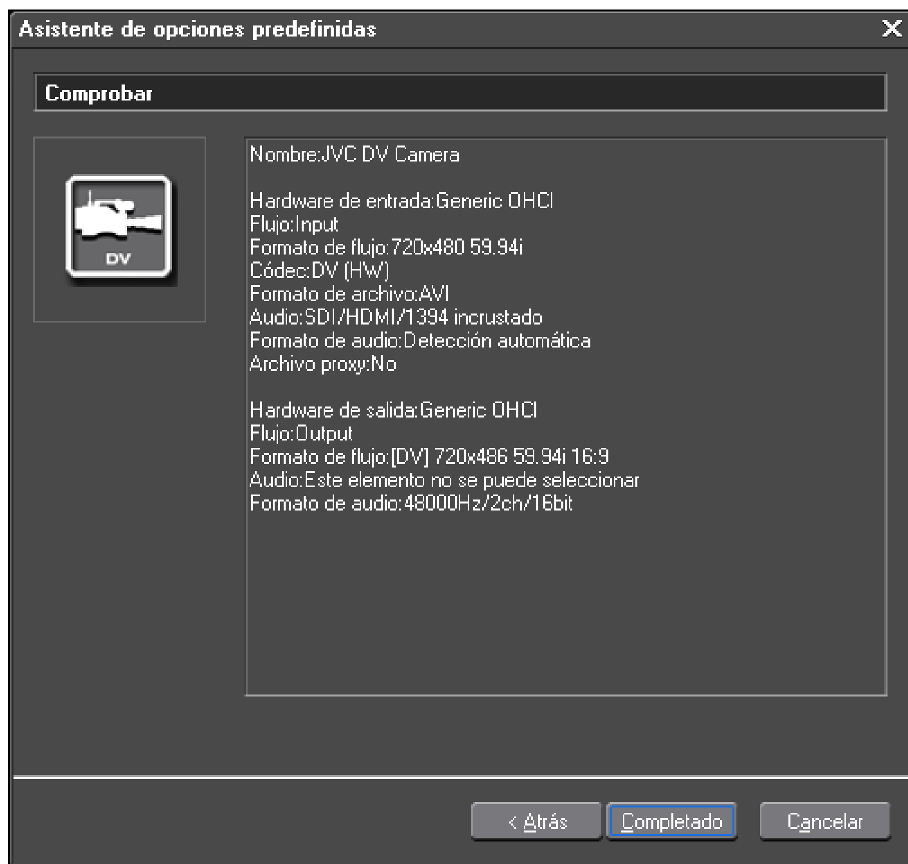
Nota En los dispositivos SD, 0 IRE es el nivel que se utiliza en Japón para el nivel de configuración; 7.5 IRE es el usado en Norteamérica.

- Seleccione la opción Usar comando cueup si el aparato DV lo admite si el dispositivo DV es compatible con la función cueup.

15. Haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo de las opciones de salida del dispositivo.
16. En el cuadro de diálogo Opciones de hardware y formato de salida, haga clic en el botón **Siguiente**.

Aparece la pantalla de información resumida que se muestra en la Figura 130.

Figura 130. Información resumida de las opciones predefinidas del dispositivo



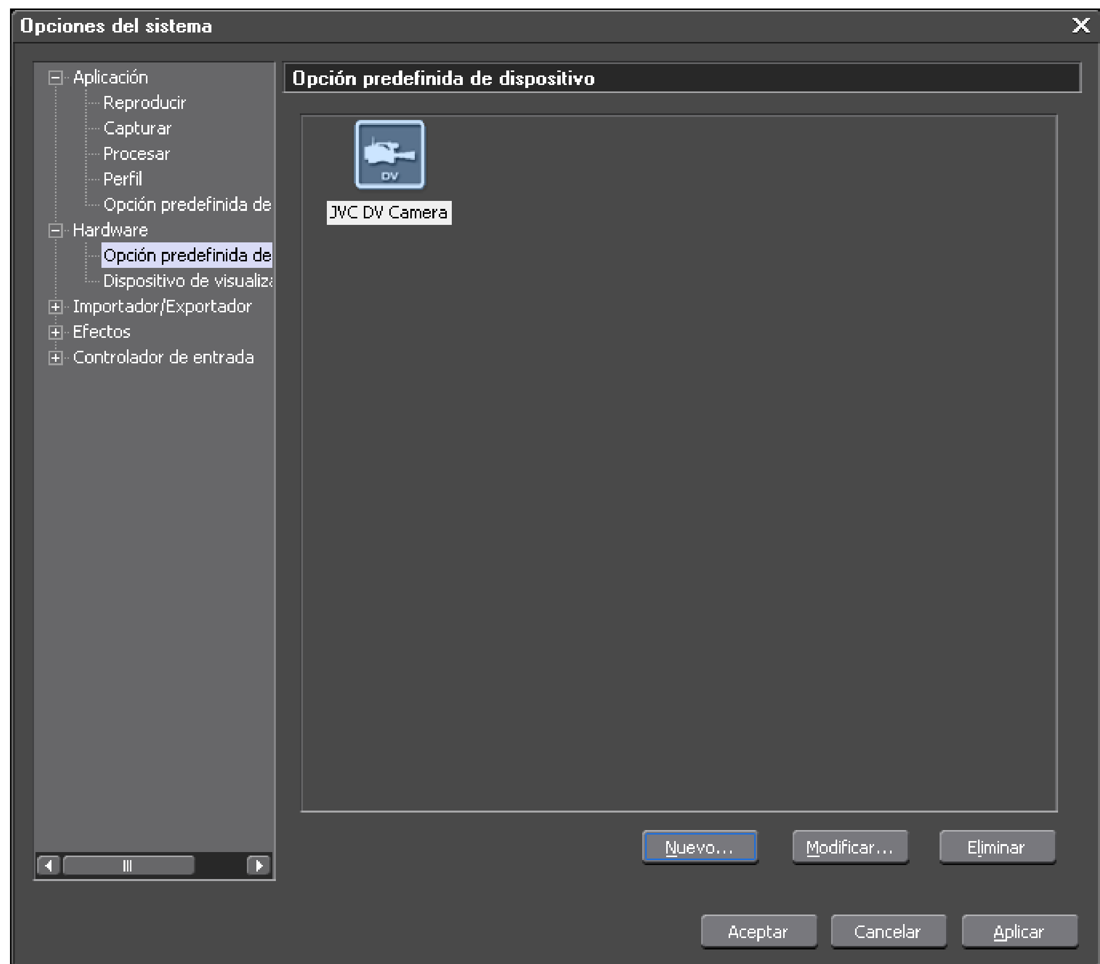
Esta pantalla resume las opciones de entrada y salida del dispositivo.

17. Haga clic en el botón **Atrás** si necesita retroceder para cambiar alguna de las opciones de entrada y salida del dispositivo.

18. Cuando considere que todas las opciones de entrada y salida sean correctas, haga clic en el botón **Completado** para cerrar el Asistente de opciones predefinidas.

El cuadro de diálogo Opción predefinida de dispositivo se muestra en pantalla como se ilustra en la figura Figura 131 con la nueva opción predefinida de dispositivo.

Figura 131. Cuadro de diálogo Opción predefinida de dispositivo con nueva opción predefinida de dispositivo



19. Repita del Paso 2 al Paso 18 con cualquier opción predefinida de dispositivo que desee crear.

20. Haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo Opciones del sistema.

Modificación de una opción predefinida de dispositivo

En cualquier momento se pueden modificar las opciones de entrada y salida de opciones predefinidas de un dispositivo ya creadas.

Para eliminar una opción predefinida de dispositivo, siga estos pasos:

1. En la barra de menús de la ventana de visualización, seleccione Opciones>Opciones del sistema>Hardware>Opción predefinida de dispositivo (haga clic en el signo "+" para expandir el árbol en caso de que esté contraído).
2. En el cuadro de diálogo Opción predefinida de dispositivo, seleccione la opción predefinida que quiera modificar.
3. Haga clic en el botón **Modificar...**.

Se abre el Asistente de opciones predefinidas (consulte la Figura 124 en la página 137).

4. Siga los pasos para crear una opción predefinida de dispositivo a partir del Paso 3 en la página 137, y efectúe los cambios pertinentes en los cuadros de diálogo de las opciones de entrada y salida.

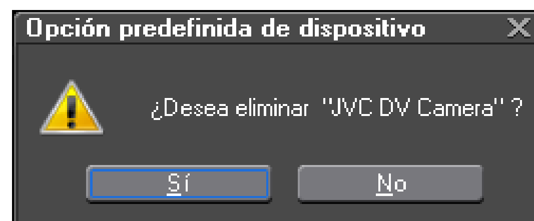
Eliminación de una opción predefinida de dispositivo

Para eliminar una opción predefinida de dispositivo, haga lo siguiente:

1. En la barra de menús de la ventana de visualización, seleccione Opciones>Opciones del sistema>Hardware>Opción predefinida de dispositivo (haga clic en el signo "+" para expandir el árbol en caso de que esté contraído).
2. En el cuadro de diálogo Opción predefinida de dispositivo, seleccione la opción predefinida que quiera eliminar.
3. Haga clic en el botón **Eliminar...**.

Aparece el cuadro de diálogo para confirmar la eliminación de opción predefinida que se muestra en la figura Figura 132.

Figura 132. Cuadro de diálogo de confirmación de eliminación de la opción predefinida



4. Haga clic en el botón **Sí** para confirmar la eliminación de la opción predefinida del dispositivo seleccionado.

Dispositivo de visualización

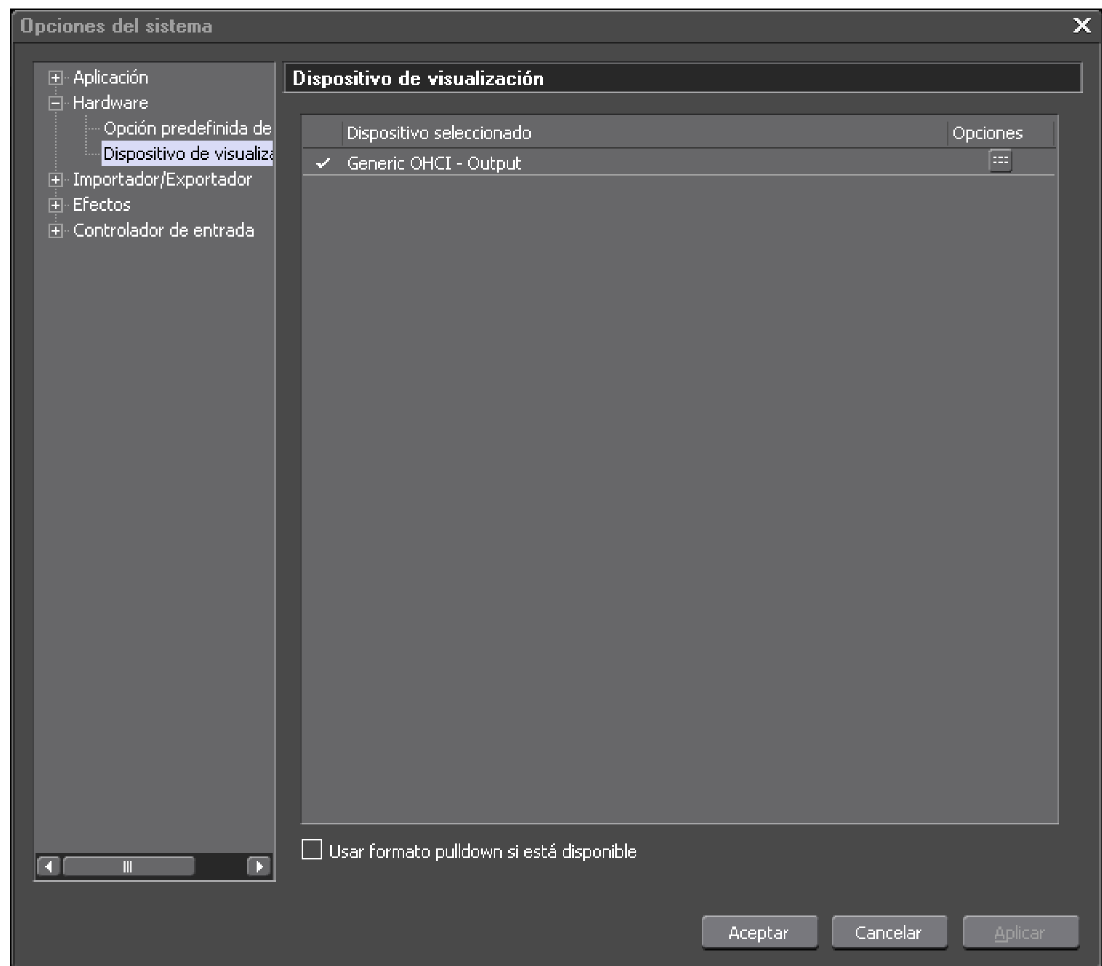
Si tiene un dispositivo de visualización distinto del que se utiliza para capturar, se puede configurar aparte con las opciones de Dispositivo de visualización. Las opciones de entrada y salida (visualización) se configuran en Opción predefinida de dispositivo en el caso de dispositivos capaces de capturar material de origen (entrada) y visualizar o sacar cinta (salida). Consulte *Opciones predefinidas de dispositivo* en la página 136 para obtener más información.

Para configurar un dispositivo de visualización, siga estos pasos después de conectar el dispositivo al ordenador de EDIUS y comprobar que esté encendido:

1. En la barra de menús de la ventana de visualización, seleccione Opciones>Opciones del sistema>Hardware>Dispositivo de visualización (haga clic en el signo "+" para expandir el árbol en caso de que esté contraído).

Aparece el cuadro de diálogo Dispositivo de visualización que se muestra en la Figura 133.

Figura 133. Cuadro de diálogo Dispositivo de visualización

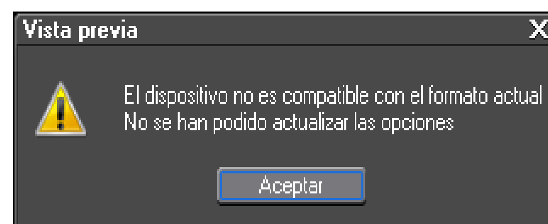


Aparte de la selección de Wildcard - Output, en el cuadro de diálogo se muestra la conexión del dispositivo de visualización.

2. Seleccione la conexión de salida que desee configurar (no hay configuración con Wildcard - Output) y haga clic en el botón **Opciones** ▭.

Si las opciones del proyecto y las prestaciones de visualización del dispositivo de visualización no coinciden, aparecen los mensajes de advertencia de la Figura 134.

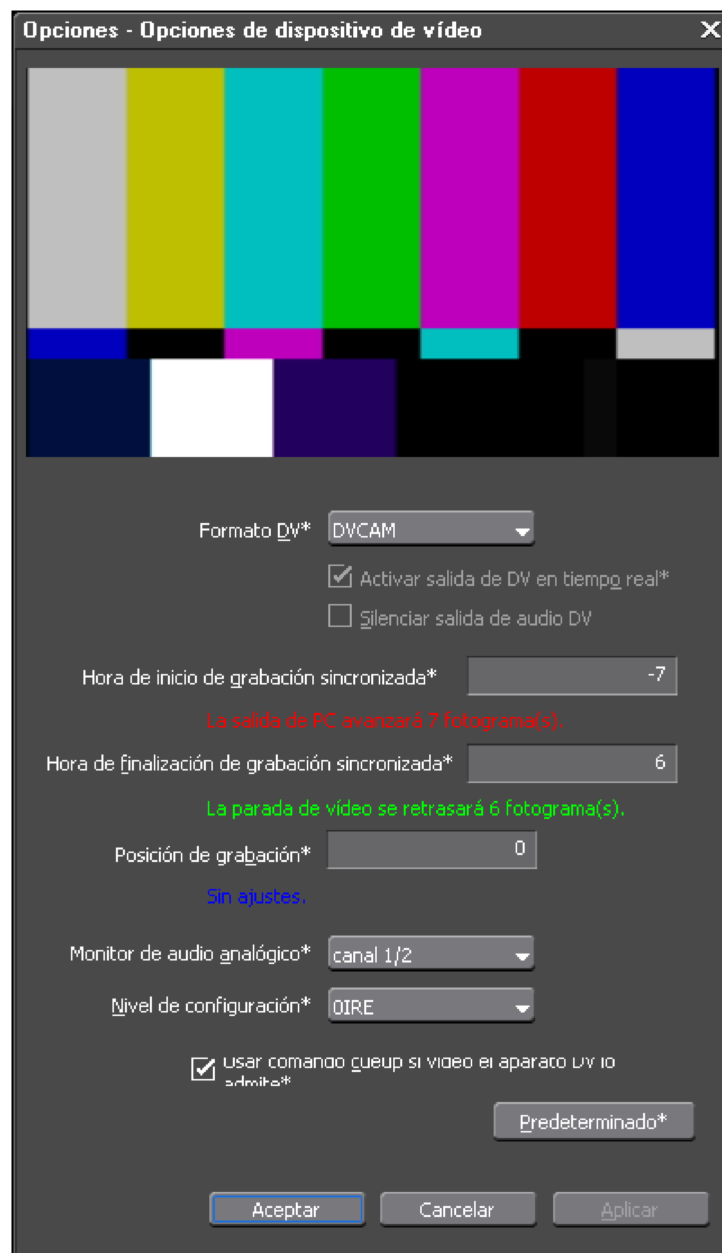
Figura 134. Cambio a modo de software



Si aparece este mensaje, haga clic en el botón **Aceptar** y elija opciones de proyecto en un formato compatible con el dispositivo de visualización.

Si las opciones del proyecto y las prestaciones de formato del dispositivo de visualización conectado no coinciden, aparece el cuadro de diálogo Opciones de dispositivo de la Figura 135.

Figura 135. Opciones - Opciones de dispositivo de vídeo



Nota Cuando este diálogo aparece en pantalla, en el dispositivo de salida se reproducen barras de colores.

3. Seleccione las opciones de salida del dispositivo:

- En el campo Hora de inicio de grabación sincronizada, introduzca el ajuste de tiempo, en número de fotogramas, antes de que comience la reproducción. Cero (0) = sin ajuste.
- En el campo Hora de finalización de grabación sincronizada, introduzca el ajuste de tiempo, en número de fotogramas, cuando se detiene la grabación. Cero (0) = sin ajuste.
- En el campo Posición de grabación, introduzca el ajuste de posición, en número de pasos, al comenzar la grabación. Cero (0) = sin ajuste.
- Seleccione los canales de audio que desee monitorizar.
- Defina el nivel de configuración (negro) que prefiera.

Nota En los dispositivos SD, 0 IRE es el nivel que se utiliza en Japón para el nivel de configuración; 7.5 IRE es el usado en Norteamérica.

- Seleccione la opción Usar comando cueup si el aparato DV lo admite si el dispositivo DV es compatible con la función cueup.

4. Haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo de las opciones de salida del dispositivo.
5. Haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo Dispositivo de visualización.

Opciones de importador y exportador

Las opciones de Importador/Exportador determinan el modo en que el material de origen se importa y exporta a medios como CD y DVD, y a dispositivos externos como cámaras, soportes extraíbles y redes de área de almacenamiento (SAN). Algunas opciones se basan en el formato y otras, en el dispositivo.

Se pueden definir las opciones siguientes de Importador/Exportador:

- AVCHD
- CD/DVD de audio
- Imagen estática
- GF
- GFX
- Infinity
- K2
  - Servidor FTP
  - Explorador
- MPEG
- MXF
  - Servidor FTP
  - Decodificador
- P2
  - Explorador
- Soporte extraíble
- XDCAM EX
- XDCAM
  - Servidor FTP
  - Importador
  - Explorador
- XF

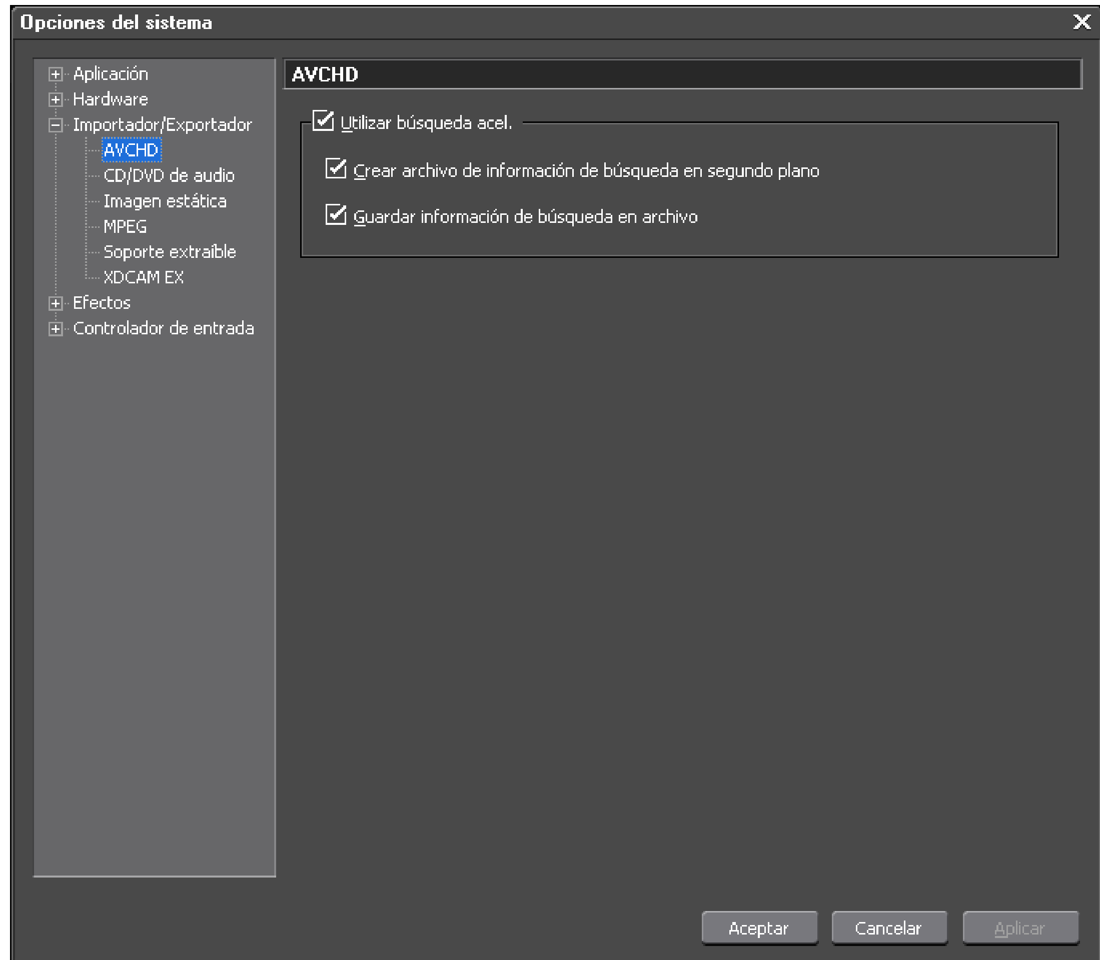
Para definir las opciones de Importador/Exportador, en la barra de menús de la ventana de visualización, seleccione Opciones>Opciones del sistema>Importador/Exportador>{categoría_de_opción} (haga clic en el signo "+" para expandir el árbol en caso de que esté contraído).

Nota Las categorías K2, MXF, P2 y XDCAM deben expandirse para ver las opciones que ofrecen. Si es necesario, haga clic en "+" para expandir dichas categorías.

Opciones de AVCHD

Estas opciones establecen si se crean archivos de búsqueda cuando los archivos AVCHD se importan a EDIUS (consulte la Figura 136).

Figura 136. Opciones de Importador de AVCHD



Utilizar búsqueda acel.

Si se selecciona esta opción, aumenta la velocidad de búsqueda en archivos AVCHD. Si está seleccionado este elemento, también se pueden seleccionar los parámetros Crear archivo de información de búsqueda en segundo plano y Guardar información de búsqueda en archivo. Predeterminado = Seleccionado.

Nota Numerosos archivos AVCHD contienen información de búsqueda en archivos .cpi (Clip Information File) que se guardan en una carpeta CLIPINF. EDIUS puede utilizar este archivo y efectuar operaciones de búsqueda más rápidamente que con archivos de búsqueda generados por EDIUS. Si se encuentra un archivo.cpi, EDIUS utiliza este archivo de búsqueda. Si no se encuentra, EDIUS crea un archivo de búsqueda en formato .ese y lo utiliza. La capacidad de copiar y utilizar un archivo .cpi depende de la estructura de carpetas y del fabricante de la cámara que produce los archivos AVCHD (.mts).

Crear archivo de información de búsqueda en segundo plano

Si se selecciona esta opción, la información de marca de tiempo de los archivos AVCHD se recopilará en segundo plano (durante los tiempos de inactividad de la CPU). La información de búsqueda recopilada acelera los tiempos de búsqueda de AVCHD. Predeterminado = Seleccionado.

Guardar información de búsqueda en archivo

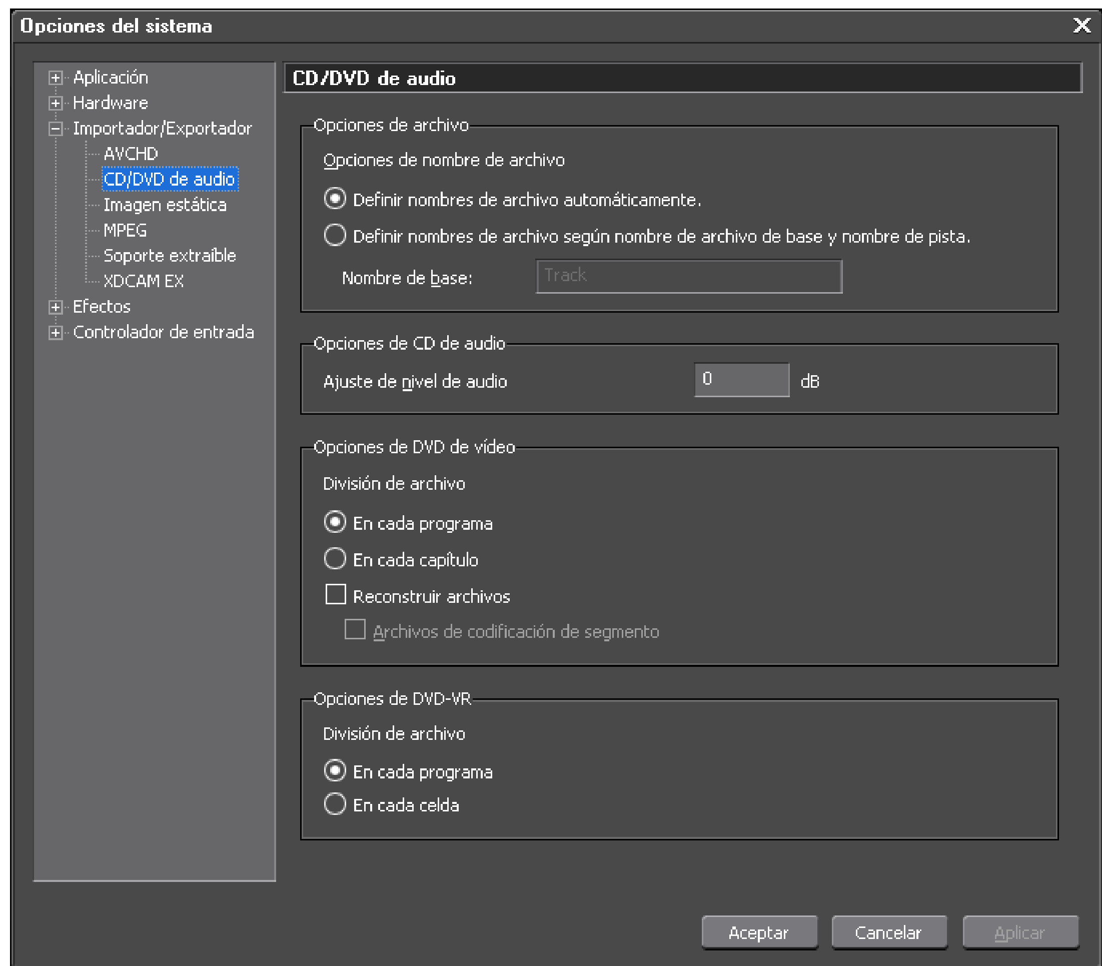
Al seleccionar esta opción, la información de búsqueda recopilada se guarda en un archivo que podrá utilizarse posteriormente (extensión .ese). Predeterminado = Seleccionado.

Para obtener más información sobre el proceso de importación, consulte *Sección 3-Importación y captura*.

Opciones de CD/DVD de audio

Estas opciones establecen el modo en que se nombran y se dividen los archivos de audio y vídeo importados de los CD y DVD (consulte la Figura 137).

Figura 137. Opciones de CD/DVD de audio



Nota Los archivos de audio se importan en formato .WAV; los archivos de DVD se importan como MPEG-2.

Opciones de nombre de archivo

Seleccione una convención de asignación de nombres para los archivos de audio y vídeo importados.

- Definir nombres de archivo automáticamente: esta opción asigna automáticamente un nombre a los archivos capturados mediante la combinación del número de pista, la hora y la fecha actuales. Es la selección predeterminada.
- Definir nombres de archivo según nombre de archivo de base y nombre de pista: si está seleccionada esta opción, el nombre de archivo se forma a partir del nombre de base especificado en el campo Nombre de base y del nombre de pista (o su número, en caso de que no tenga nombre) del CD o DVD.

Ajuste de nivel de audio

Los niveles de audio se ajustan automáticamente conforme a la cantidad especificada en este campo. Este valor sólo puede ser negativo. Bajará el nivel del audio según la cantidad que se especifique. El valor predeterminado es 0 dB; eso significa que las pistas de audio carecen de ajuste de nivel al importarse.

Opciones de DVD de vídeo

División de archivo

Seleccione un método para dividir archivos:

- En cada programa: crea un archivo de captura independiente para cada archivo de DVD independiente.
- En cada capítulo: crea un archivo de captura independiente para cada capítulo en los archivos de DVD.

Reconstrucción o codificación

- Reconstruir archivos: si no se pueden reproducir algunos archivos capturados, seleccionar esta opción puede permitir la reproducción de archivos capturados que se grabaron mediante un grabador de DVD.
- Archivos de codificación de segmento: si se selecciona la opción Reconstruir archivos, esta opción sólo vuelve a codificar las partes necesarias del archivo.

Opciones de DVD-VR

División de archivo

Seleccione un método para dividir archivos:

- En cada programa: crea un archivo de captura independiente para cada archivo de DVD-VR independiente.
- En cada celda: crea un archivo de captura independiente para cada celda en los archivos de DVD-VR.

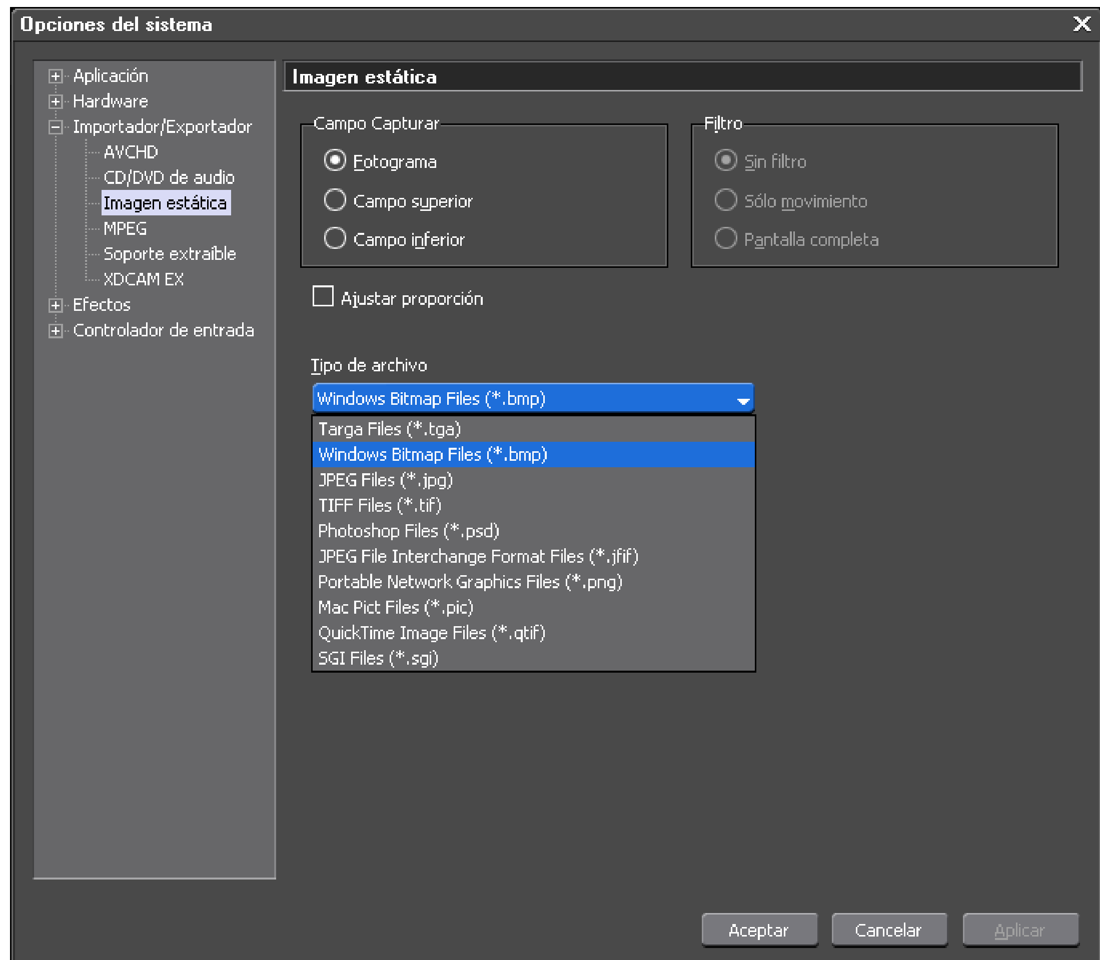
Nota En cada celda divide los archivos en pequeñas unidades que pueden resultar en archivos MPEG incompatibles con el estándar MPEG y que no se pueden reproducir cuando se importan al flujo.

Para obtener información sobre cómo importar fuentes de audio y vídeo de CD o DVD, consulte *Importación de CD/DVD* en la página 280.

Opciones de Imagen estática

Estas opciones establecen el modo de capturar imágenes estáticas de fuentes de vídeo.

Figura 138. Opciones de Imagen estática



Campo Capturar

Seleccione un método de Campo Capturar:

- Fotograma (predeterminado): captura la imagen como fotograma completo.

Nota Fotograma suele proporcionar la calidad más alta; no obstante, las capturas de fotogramas de archivos de gran tamaño o tomas en movimiento pueden aparecer desenfocadas. Si la captura de fotogramas no proporciona imágenes estáticas de buena calidad, pruebe con las opciones Campo superior o Campo inferior.

- Campo superior: captura el campo superior de una imagen entrelazada.
- Campo inferior: captura el campo inferior de una imagen entrelazada.

Filtro

Seleccione la opción de filtro para capturas de imágenes entrelazadas.

Nota Sólo puede seleccionarse un filtro si está seleccionado Campo superior o Campo inferior.

- Sin filtro: puede generar capturas de calidad inferior. Si las imágenes capturadas aparecen desenfocadas intente una de las otras opciones de filtro.
- Sólo movimiento: seleccione este filtro cuando las escenas en movimiento aparezcan desenfocadas.
- Pantalla completa: seleccione este método de filtro si el desenfoque aparece en todas las partes de la imagen capturada.

Ajustar proporción

El video y las imágenes estáticas para PC pueden tener proporciones distintas. Seleccione Ajustar proporción para ajustar las imágenes capturadas a la proporción adecuada para visualizarlas en el monitor del ordenador. Predeterminado = No seleccionado.

Tipo de archivo

En el cuadro de lista desplegable Tipo de archivo (consulte la Figura 138), seleccione un formato para imágenes estáticas capturadas.

Para obtener información sobre cómo capturar imágenes estáticas de fuentes de vídeo, consulte *Sección 3-Importación y captura*.

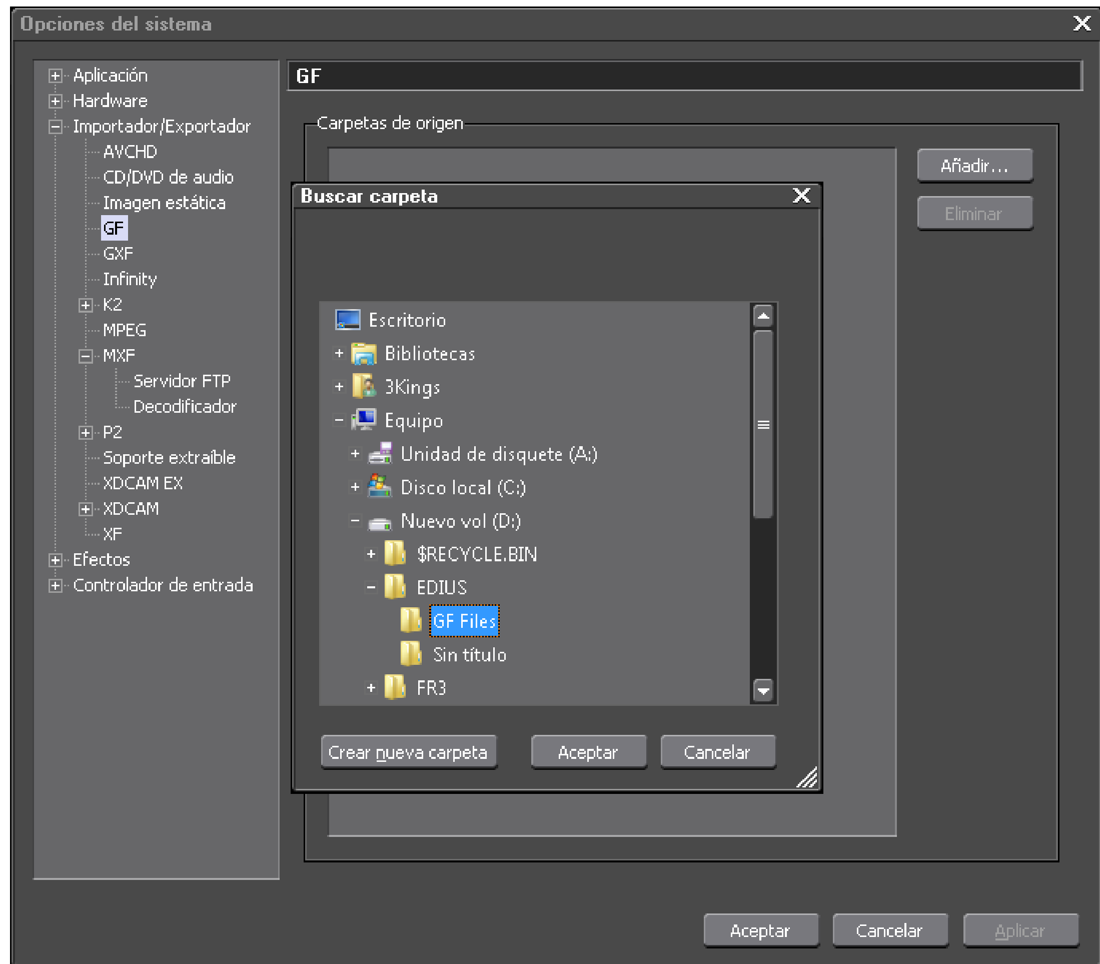
Opciones de GF

Las opciones de GF consisten en una lista de carpetas de origen en las que el explorador de origen busca archivos GX para importarlos al contenedor.

Para añadir carpetas de origen a la lista, haga lo siguiente:

1. En el cuadro de diálogo GF, haga clic en el botón **Añadir...** y busque la carpeta de origen de archivos GF (consulte la Figura 139).

Figura 139. Búsqueda de la carpeta de origen GF



2. Haga clic en el botón **Aceptar** en el cuadro de diálogo Buscar carpeta.

La carpeta seleccionada se incorpora a la lista de carpetas de origen GF.

3. Repita los pasos anteriores si desea añadir más carpetas de origen GF.

Para eliminar una carpeta de origen de la lista, selecciónela y haga clic en el botón **Eliminar**.

Para obtener más información sobre cómo importar, consulte *Sección 3-Importación y captura*.

Opciones de GXF

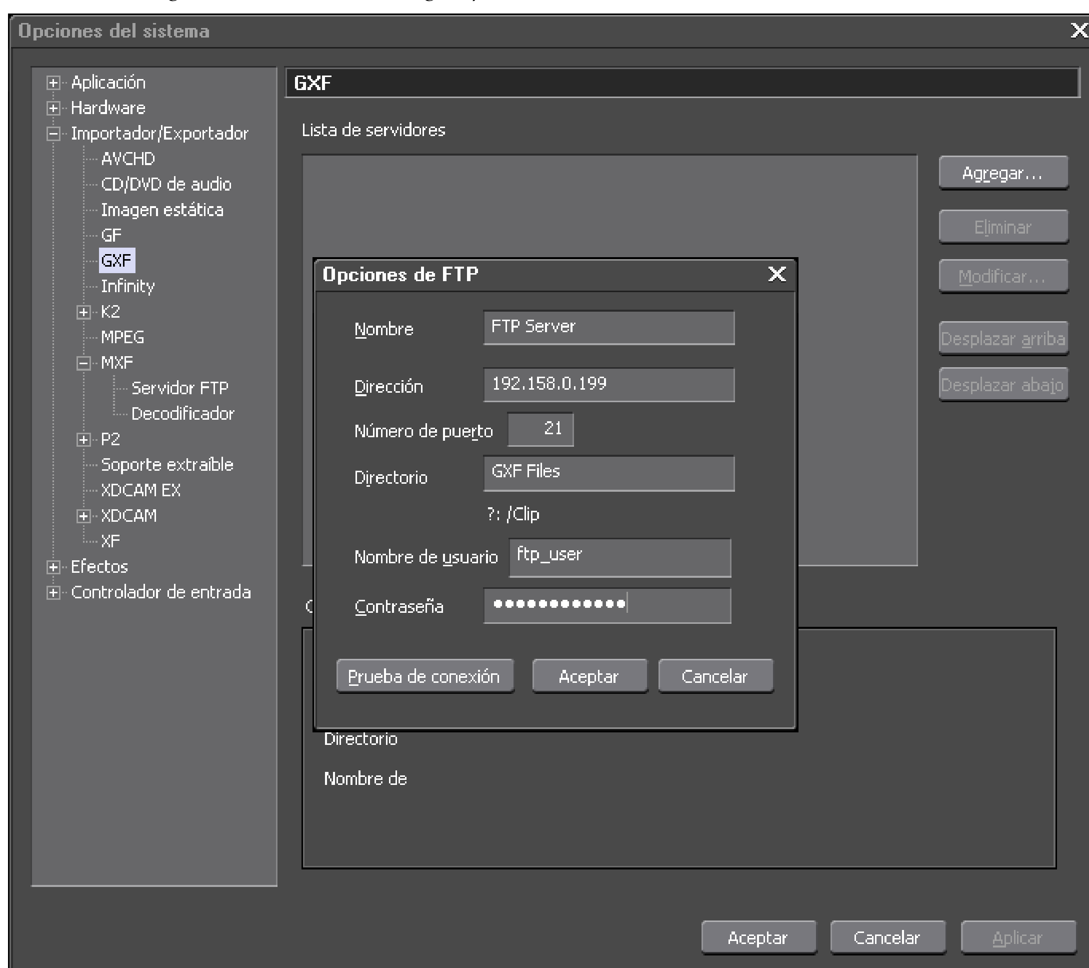
Las opciones de GXF consisten en una lista de servidores FTP a los que EDIUS puede conectarse para importar archivos GXF.

Para añadir uno o varios servidores FTP a la lista, siga estos pasos:

1. En el cuadro de diálogo GXF, haga clic en el botón **Añadir**.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones de FTP como se muestra en la Figura 140.

Figura 140. Cuadro de diálogo Opciones de FTP



2. Especifique la información de servidor FTP siguiente:

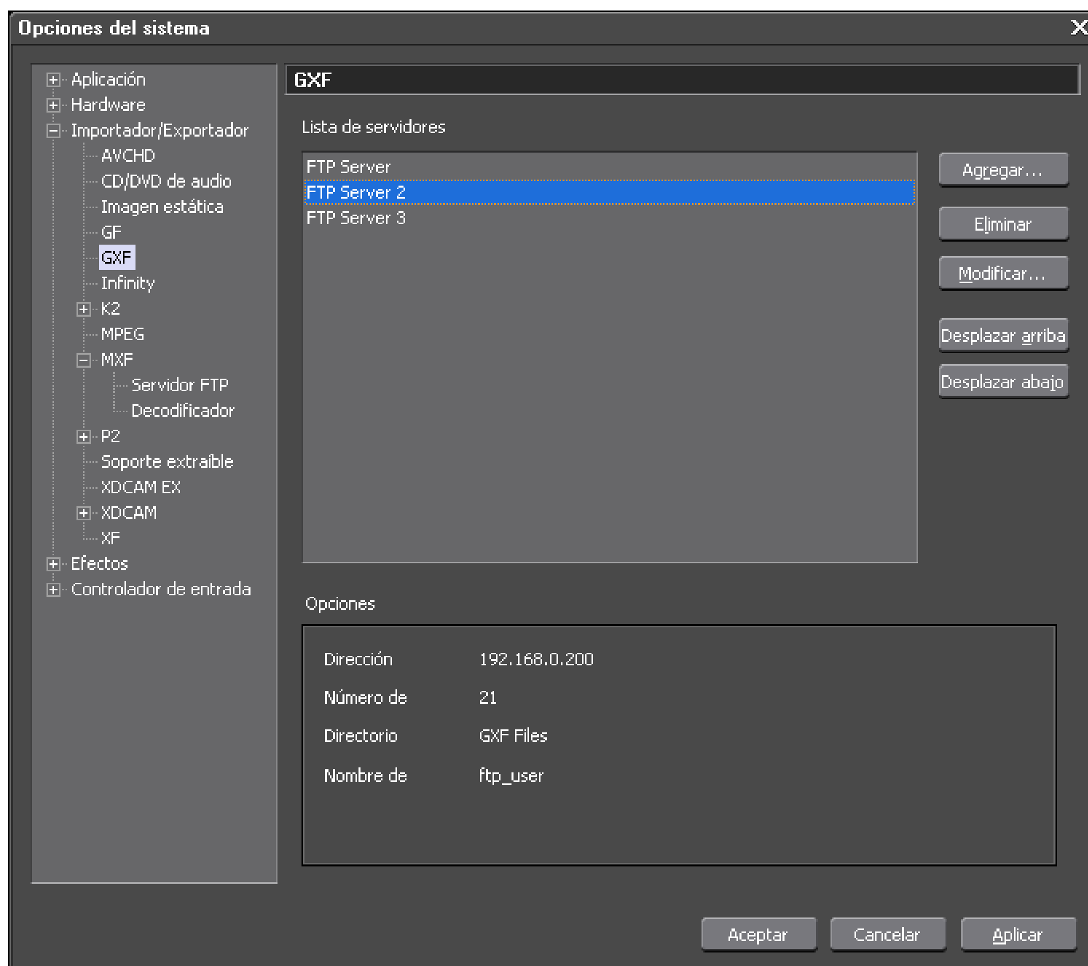
- Nombre de servidor FTP
- Dirección IP del servidor FTP
- Número de puerto FTP del servidor FTP
- Directorio del servidor FTP donde se almacenan los archivos GFX.
- Nombre de usuario del servidor FTP
- Contraseña del servidor FTP

3. Haga clic en el botón **Prueba de conexión** para comprobar que la información sobre el servidor FTP sea correcta y que EDIUS pueda conectarse al servidor FTP.

4. Si aparece un mensaje de advertencia de conexión incorrecta, compruebe y corrija la información de conexión al servidor FTP.

5. Si la conexión FTP es correcta, haga clic en el botón **Aceptar** para añadir el servidor FTP a la lista de servidores FTP como se muestra en la Figura 141.

Figura 141. Lista de servidores FTP GXF



6. Repita los pasos anteriores si desea añadir más servidores FTP.

Eliminación de un servidor FTP

Para eliminar un servidor FTP de la lista, selecciónelo y haga clic en el botón **Eliminar**.

Modificación de las opciones de servidores FTP

Para modificar las opciones asociadas con un servidor FTP de la lista, selecciónelo y haga clic en el botón **Modificar...**.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones de FTP.

Efectúe los cambios correspondientes y haga clic en el botón **Aceptar**.

Reordenación de servidores FTP en la lista

Para reordenar los servidores de la lista, seleccione el servidor y, según la posición que ocupe en la lista, haga clic en el botón **Desplazar arriba** o **Desplazar abajo** según necesite.

Para obtener más información sobre cómo importar, consulte *Sección 3-Importación y captura*.

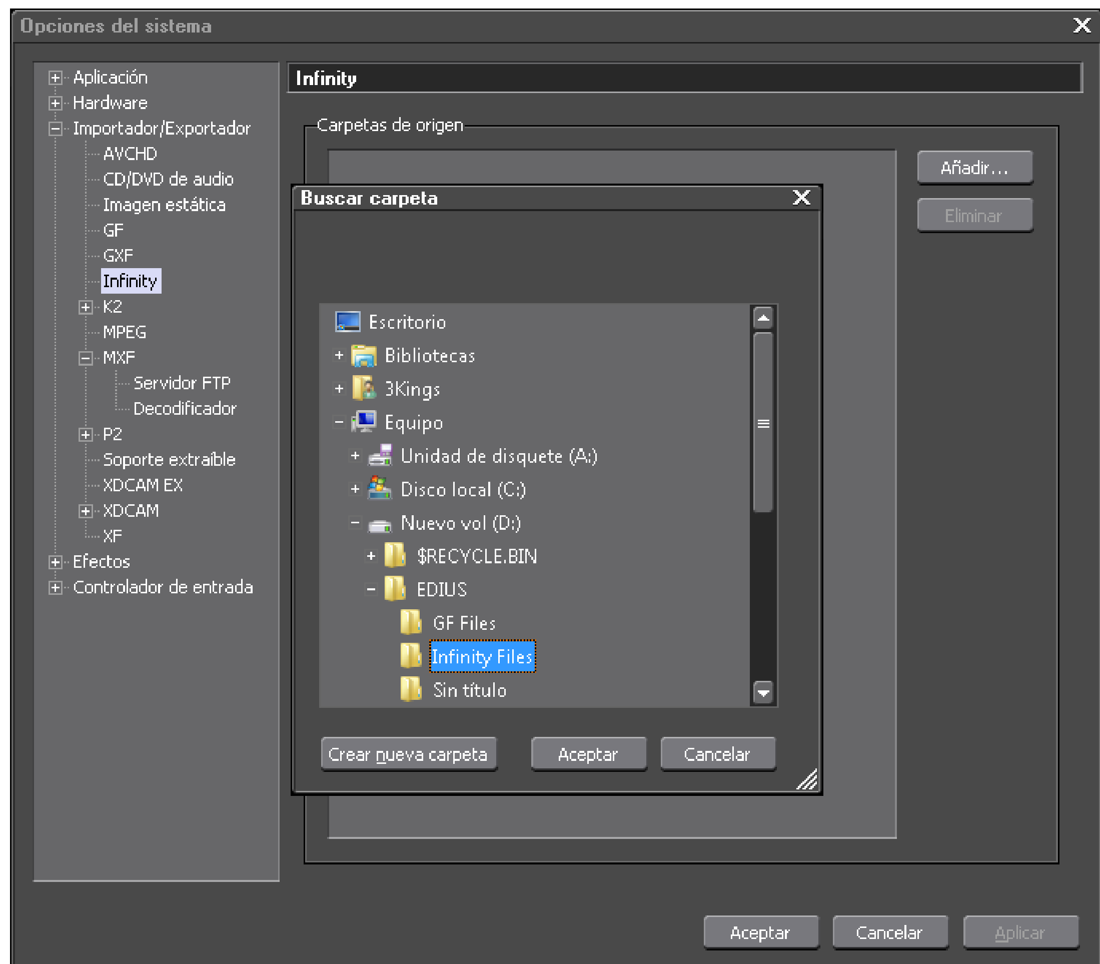
Opciones de Infinity

Las opciones de Infinity consisten en una lista de carpetas de origen en las que el explorador de origen busca archivos Infinity para importarlos al contenedor.

Para añadir carpetas de origen a la lista, haga lo siguiente:

1. En el cuadro de diálogo Infinity, haga clic en el botón **Añadir...** y busque la carpeta de origen de archivos Infinity (consulte la Figura 142).

Figura 142. Búsqueda de la carpeta de origen Infinity



2. Haga clic en el botón **Aceptar** en el cuadro de diálogo Buscar carpeta.

La carpeta seleccionada se incorpora a la lista de carpetas de origen Infinity.

3. Repita los pasos anteriores si desea añadir más carpetas de origen Infinity.

Para eliminar una carpeta de origen de la lista, selecciónela y haga clic en el botón **Eliminar**.

Para obtener más información sobre cómo importar, consulte *Sección 3-Importación y captura*.

Opciones de K2

Las opciones de K2 permiten crear una lista de servidores FTP a los que EDIUS puede conectarse para importar archivos GXF/MXF en un sistema K2 y para designar las opciones de Explorador K2.

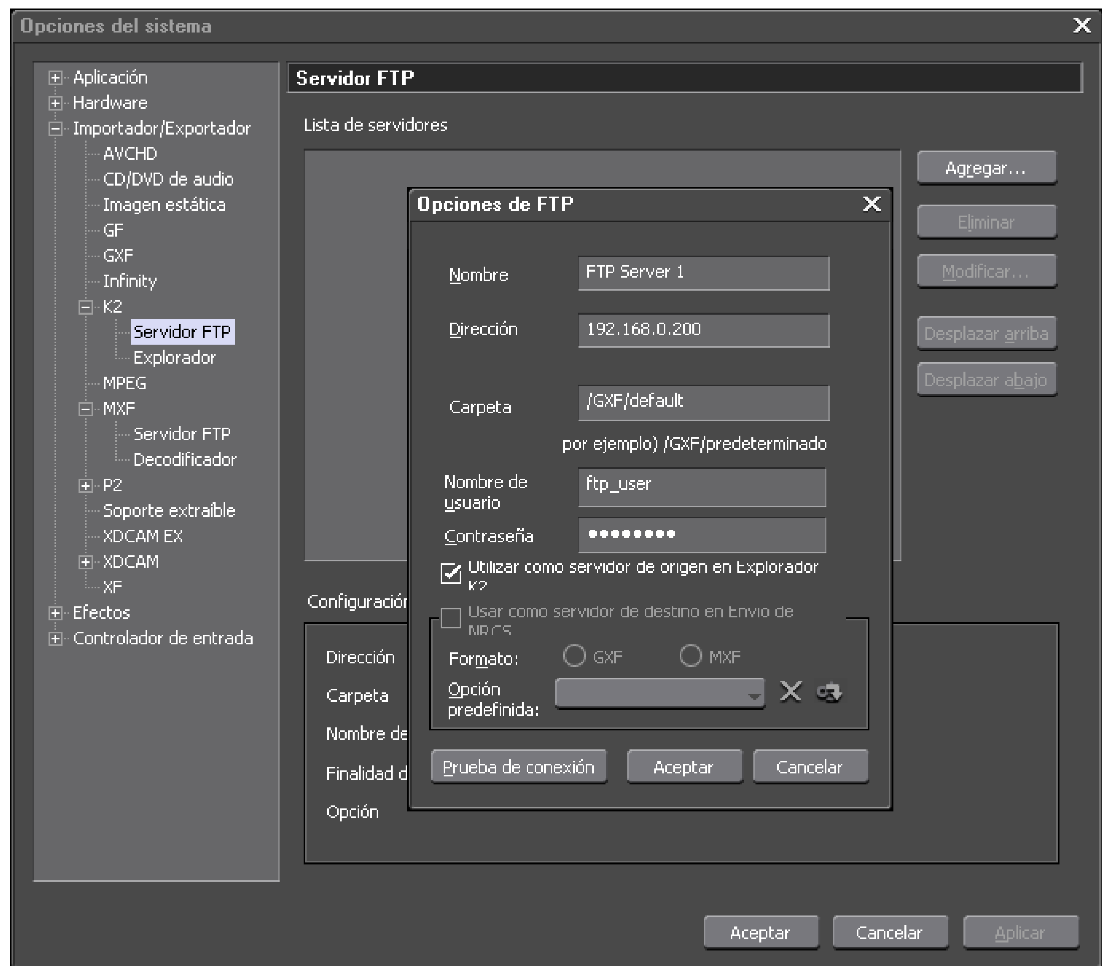
Servidores FTP

Para añadir uno o varios servidores FTP a la lista, siga estos pasos:

1. En el árbol K2 expandido (haga clic en el signo “+” para expandir el árbol en caso de que esté contraído), seleccione Servidor FTP.
2. En el cuadro de diálogo Servidor FTP, haga clic en el botón **Añadir**.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones de FTP como se muestra en la Figura 143.

Figura 143. Cuadro de diálogo Opciones de FTP de K2



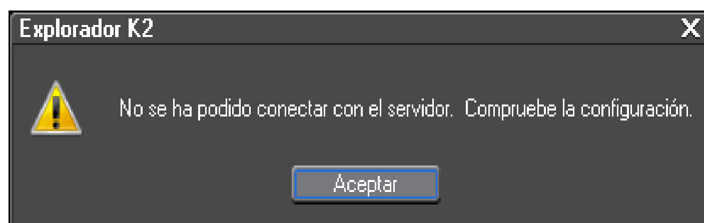
3. Especifique la información de servidor FTP siguiente:

- Nombre de servidor FTP
- Dirección IP del servidor FTP
- Directorio del servidor FTP donde se almacenan los archivos K2 GFX.
- Nombre de usuario del servidor FTP
- Contraseña del servidor FTP

4. Haga clic en el botón **Prueba de conexión** para comprobar que la información sobre el servidor FTP sea correcta y que EDIUS pueda conectarse al servidor FTP.

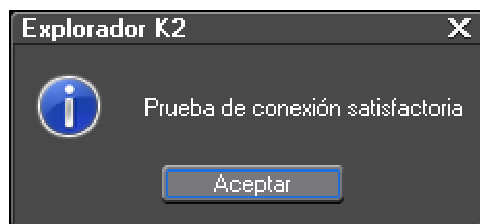
5. Si aparece el mensaje de advertencia de conexión incorrecta de la Figura 144, compruebe y corrija la información de conexión al servidor FTP.

Figura 144. Cuadro de diálogo de prueba de conexión incorrecta al servidor FTP



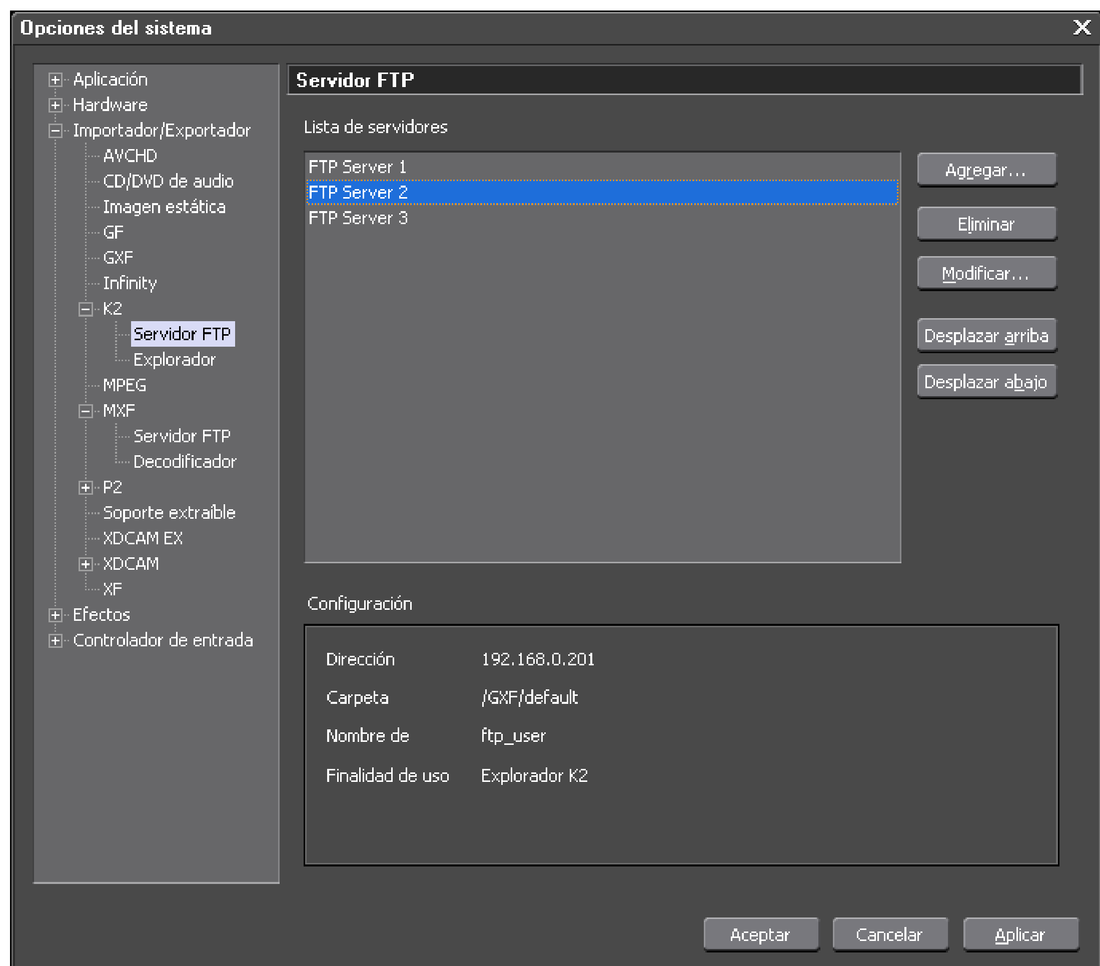
6. Si la conexión FTP es correcta, aparece el cuadro de diálogo de confirmación que se muestra en la figura Figura 145.

Figura 145. Conexión correcta a servidor FTP



7. En el cuadro de diálogo Opciones de FTP, haga clic en el botón **Aceptar** para añadir el servidor FTP a la lista de servidores FTP como se muestra en la Figura 141.

Figura 146. Lista de servidores K2 GXF



8. Repita los pasos anteriores si desea añadir más servidores FTP.

Eliminación de un servidor FTP

Para eliminar un servidor FTP de la lista, selecciónelo y haga clic en el botón **Eliminar**.

Modificación de las opciones de servidores FTP

Para modificar las opciones asociadas con un servidor FTP de la lista, selecciónelo y haga clic en el botón **Modificar...**.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones de FTP.

Efectúe los cambios correspondientes y haga clic en el botón **Aceptar**.

Reordenación de servidores FTP en la lista

Para reordenar los servidores de la lista, seleccione el servidor y, según la posición que ocupe en la lista, haga clic en el botón **Desplazar arriba** o **Desplazar abajo** según necesite.

Para obtener más información sobre cómo importar clips de un servidor K2, consulte *Importación de servidores K2* en la página 284.

Opciones del explorador

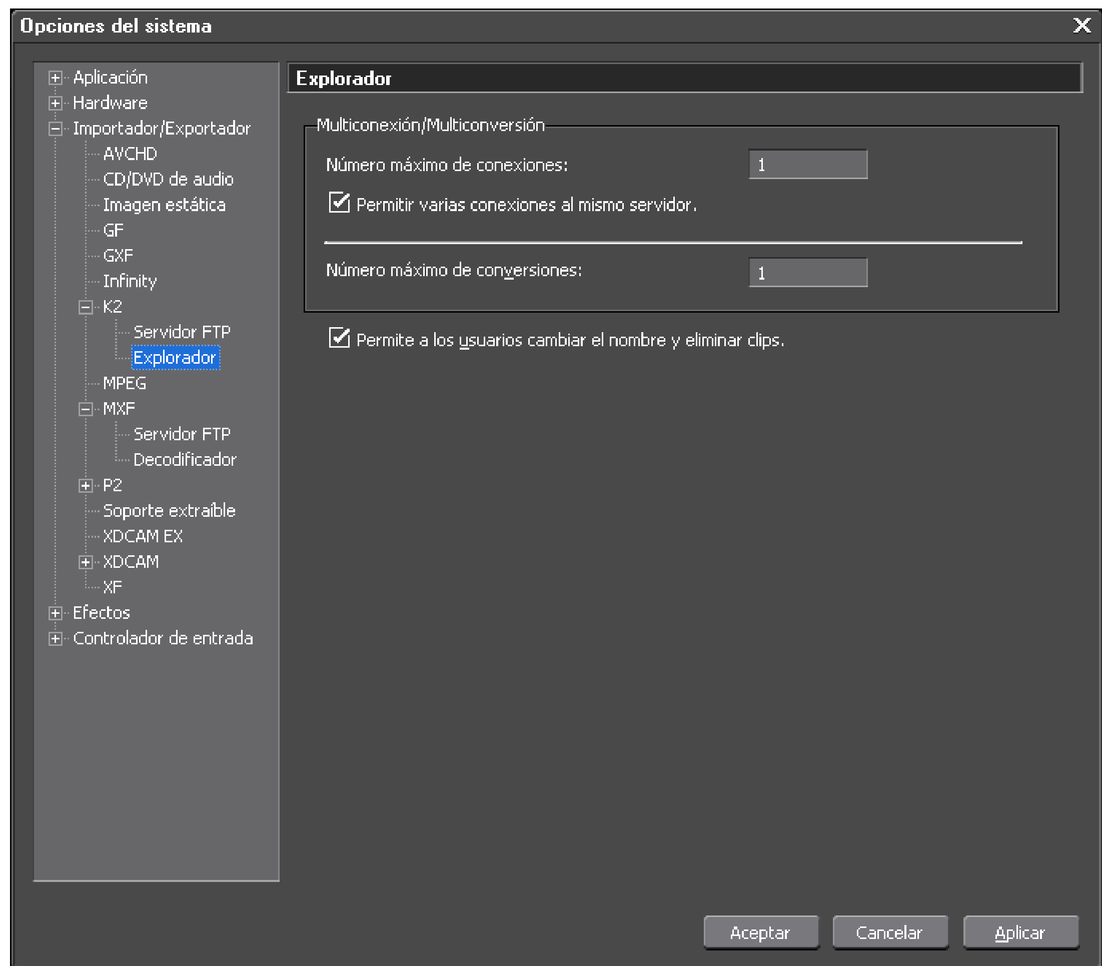
Las opciones del Explorador K2 establecen la cantidad de conexiones del explorador al mismo servidor FTP y la cantidad de conversiones simultáneas.

Como se ilustra en la Figura 147, establezca las opciones de explorador que le convengan.

La opción Número máximo de conexiones no puede cambiarse a menos que esté seleccionado Permitir varias conexiones al mismo servidor.

Si desea que los usuarios de EDIUS puedan acceder a clips en el servidor K2 para poder cambiar el nombre o eliminar clips, seleccione Permite a los usuarios cambiar el nombre y eliminar clips.

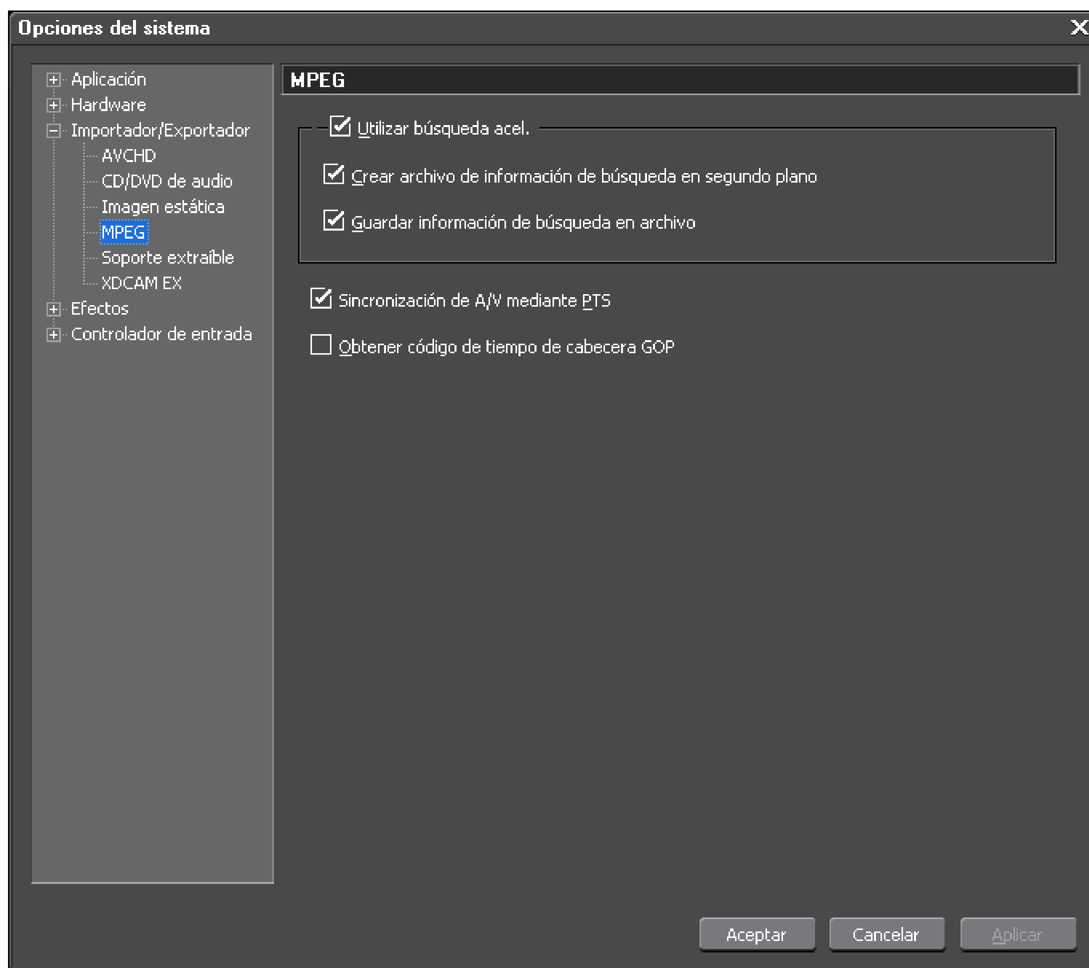
Figura 147. Opciones de Explorador K2



Opciones de MPEG

Las opciones de MPEG determinan los parámetros de importación de archivos MPEG para utilizarse en EDIUS. Consulte la Figura 148.

Figura 148. Opciones de MPEG



Utilizar búsqueda acel.

Si se selecciona esta opción, aumenta la velocidad de búsqueda en archivos MPEG. Si está seleccionado este elemento, también se pueden seleccionar las opciones Crear archivo de información de búsqueda en segundo plano y Guardar información de búsqueda en archivo. Predeterminado = Seleccionado.

Crear archivo de información de búsqueda en segundo plano

Si se selecciona esta opción, la información de marca de tiempo de los archivos MPEG se recopilará en segundo plano (durante los tiempos de inactividad de la CPU). La información de búsqueda recopilada acelera los tiempos de búsqueda de MPEG. Predeterminado = Seleccionado.

Guardar información de búsqueda en archivo

Al seleccionar esta opción, la información de búsqueda recopilada se guarda en un archivo que podrá utilizarse posteriormente. Predeterminado = Seleccionado.

Sincronización de A/V mediante PTS

Los archivos MPEG contienen información de marca de tiempo (PTS). Si está seleccionada esta opción, se utilizará la información de PTS para sincronizar audio y vídeo durante la descodificación MPEG. Predeterminado = Seleccionado.

Nota Si observa destellos de fotogramas de color al reproducir clips MPEG mediante arrastre, como posible solución intente desactivar esta opción.

Obtener código de tiempo de cabecera GOP

Algunos archivos MPEG contienen información de código de tiempo en la cabecera GOP. Seleccione esta opción para utilizar información de código de tiempo de cabecera GOP. Predeterminado = No seleccionado.

Nota Si observa destellos de fotogramas de color al reproducir clips MPEG mediante arrastre, intente activar esta opción como una posible solución.

Opciones de MXF

Las opciones de MXF consisten en una lista de servidores FTP a los que EDIUS puede conectarse para importar archivos Aurora MXF.

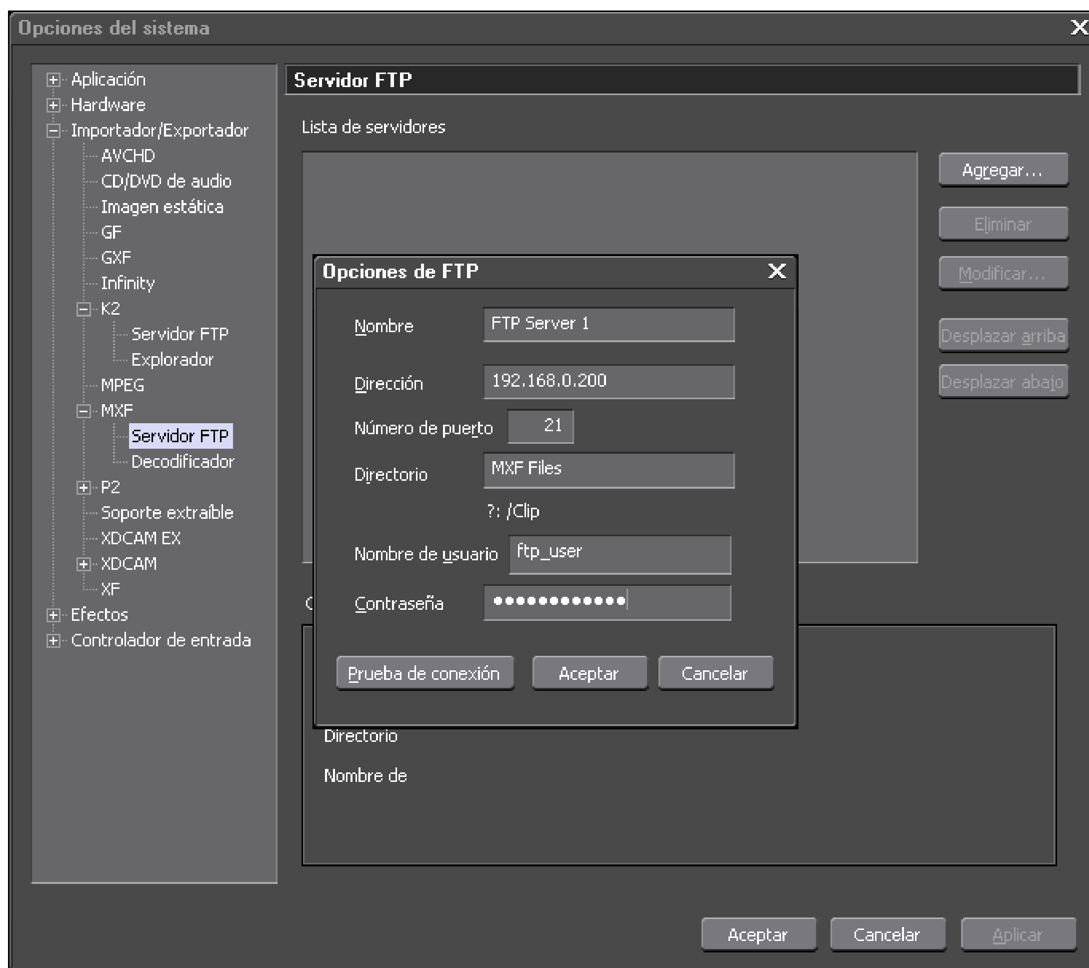
Servidores FTP

Para añadir uno o varios servidores FTP a la lista, siga estos pasos:

1. En el cuadro de diálogo MXF, haga clic en el botón **Añadir...**.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones de FTP como se muestra en la Figura 149.

Figura 149. Cuadro de diálogo Opciones de FTP



2. Especifique la información de servidor FTP siguiente:

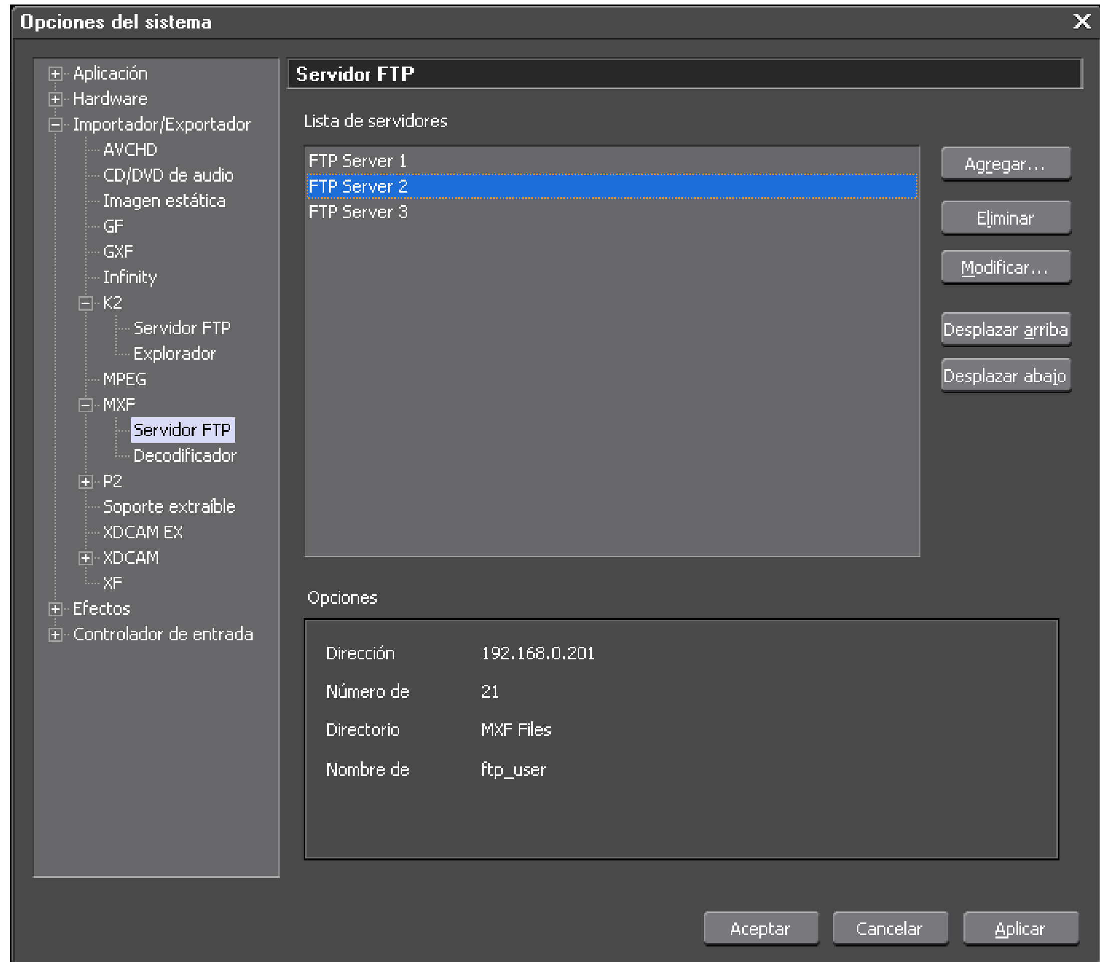
- Nombre de servidor FTP
- Dirección IP del servidor FTP
- Número de puerto FTP del servidor FTP
- Directorio del servidor FTP donde se almacenan los archivos MXF.
- Nombre de usuario del servidor FTP
- Contraseña del servidor FTP

3. Haga clic en el botón **Prueba de conexión** para comprobar que la información sobre el servidor FTP sea correcta y que EDIUS pueda conectarse al servidor FTP.

4. Si aparece un mensaje de advertencia de conexión incorrecta, compruebe y corrija la información de conexión al servidor FTP.

5. Si la conexión FTP es correcta, haga clic en el botón **Aceptar** para añadir el servidor FTP a la lista de servidores FTP como se muestra en la Figura 150.

Figura 150. Lista de servidores MXF FTP



6. Repita los pasos anteriores si desea añadir más servidores FTP.

Eliminación de un servidor FTP

Para eliminar un servidor FTP de la lista, selecciónelo y haga clic en el botón **Eliminar**.

Modificación de las opciones de servidores FTP

Para modificar las opciones asociadas con un servidor FTP de la lista, selecciónelo y haga clic en el botón **Modificar...**.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones de FTP.

Efectúe los cambios correspondientes y haga clic en el botón **Aceptar**.

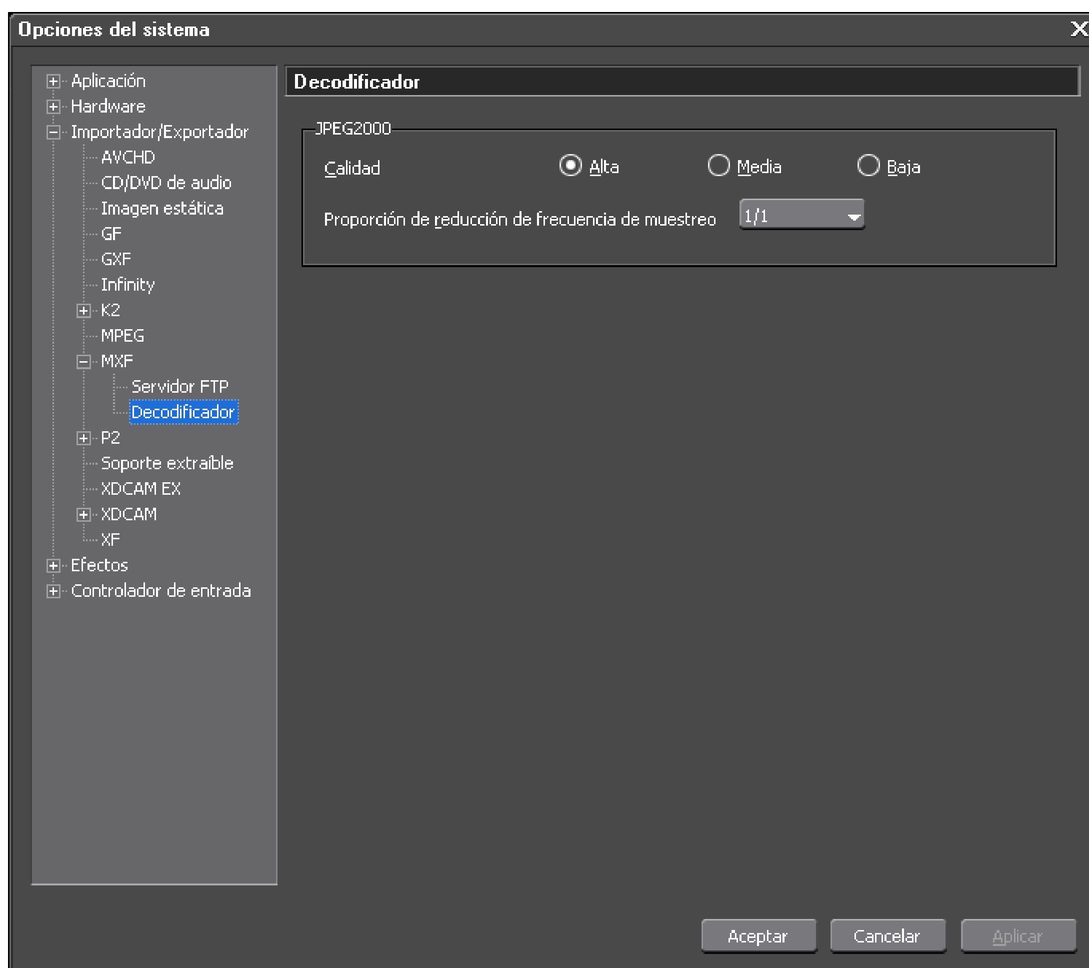
Reordenación de servidores FTP en la lista

Para reordenar los servidores de la lista, seleccione el servidor y, según la posición que ocupe en la lista, haga clic en el botón **Desplazar arriba** o **Desplazar abajo** según necesite.

Decodificador

Los archivos MXF se importan en formato JPEG2000. En la lista desplegable, defina la calidad y la proporción de reducción de frecuencia de muestreo (compresión) (consulte la Figura 151).

Figura 151. Opciones de MXF



Para obtener más información sobre cómo importar, consulte *Sección 3- Importación y captura*.

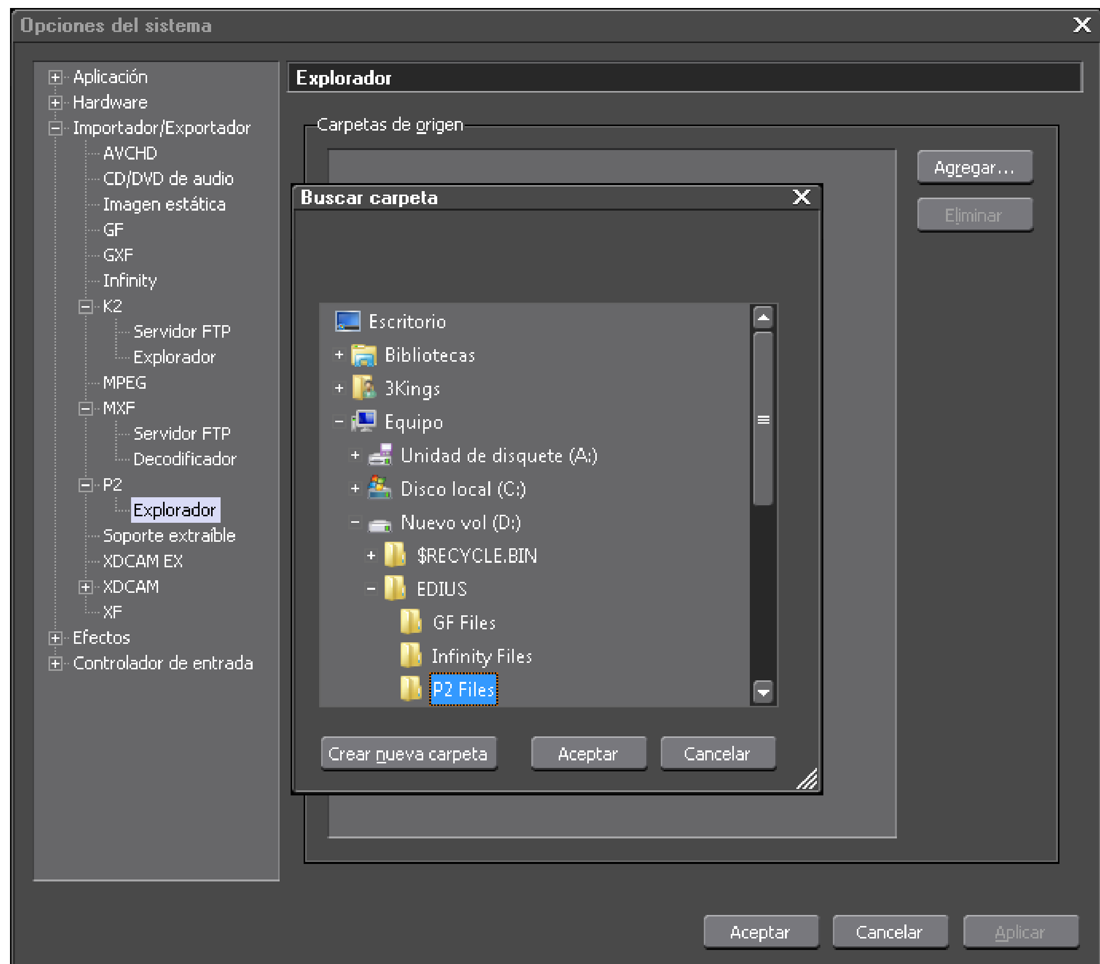
Opciones de P2

Las opciones de P2 consisten en una lista de carpetas de origen en las que el explorador de origen busca archivos P2 para importarlos al contenedor.

Para añadir carpetas de origen a la lista, haga lo siguiente:

1. En el árbol P2 expandido (haga clic en el signo “+” para expandir el árbol en caso de que esté contraído), seleccione Explorador.
2. En el cuadro de diálogo Explorador, haga clic en el botón **Añadir...** y busque la carpeta de origen de archivos P2 (consulte la Figura 152).

Figura 152. Búsqueda de la carpeta de origen P2



3. Haga clic en el botón **Aceptar** en el cuadro de diálogo Buscar carpeta.

La carpeta seleccionada se incorpora a la lista de carpetas de origen P2.

4. Repita los pasos anteriores si desea añadir más carpetas de origen P2.

Para eliminar una carpeta de origen de la lista, selecciónela y haga clic en el botón **Eliminar**.

Para obtener más información sobre cómo importar, consulte *Sección 3- Importación y captura*.

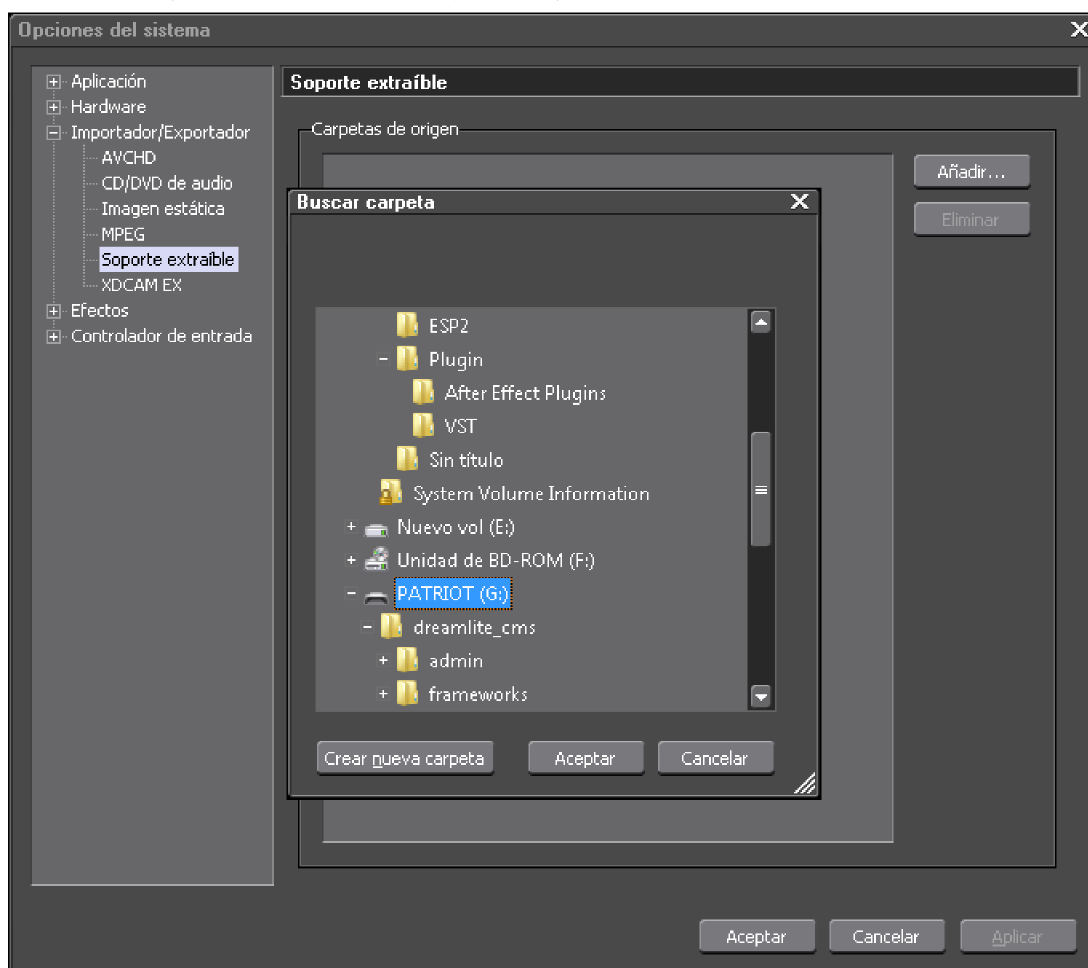
Opciones de Soporte extraíble

Las opciones de Soporte extraíble consisten en una lista de carpetas de origen en las que el explorador de origen busca archivos para importarlos al contenedor.

Para añadir carpetas de origen a la lista, haga lo siguiente:

1. En el cuadro de diálogo Soporte extraíble, haga clic en el botón **Añadir...** y busque la carpeta de origen de archivos (consulte la Figura 153).

Figura 153. Búsqueda de la carpeta de origen



2. Haga clic en el botón **Aceptar** en el cuadro de diálogo Buscar carpeta.

La carpeta seleccionada se incorpora a la lista de carpetas de origen de Soporte extraíble.

3. Repita los pasos anteriores si desea añadir más carpetas de origen.

Para eliminar una carpeta de origen de la lista, selecciónela y haga clic en el botón **Eliminar**.

Para obtener más información sobre cómo importar, consulte *Sección 3-Importación y captura*.

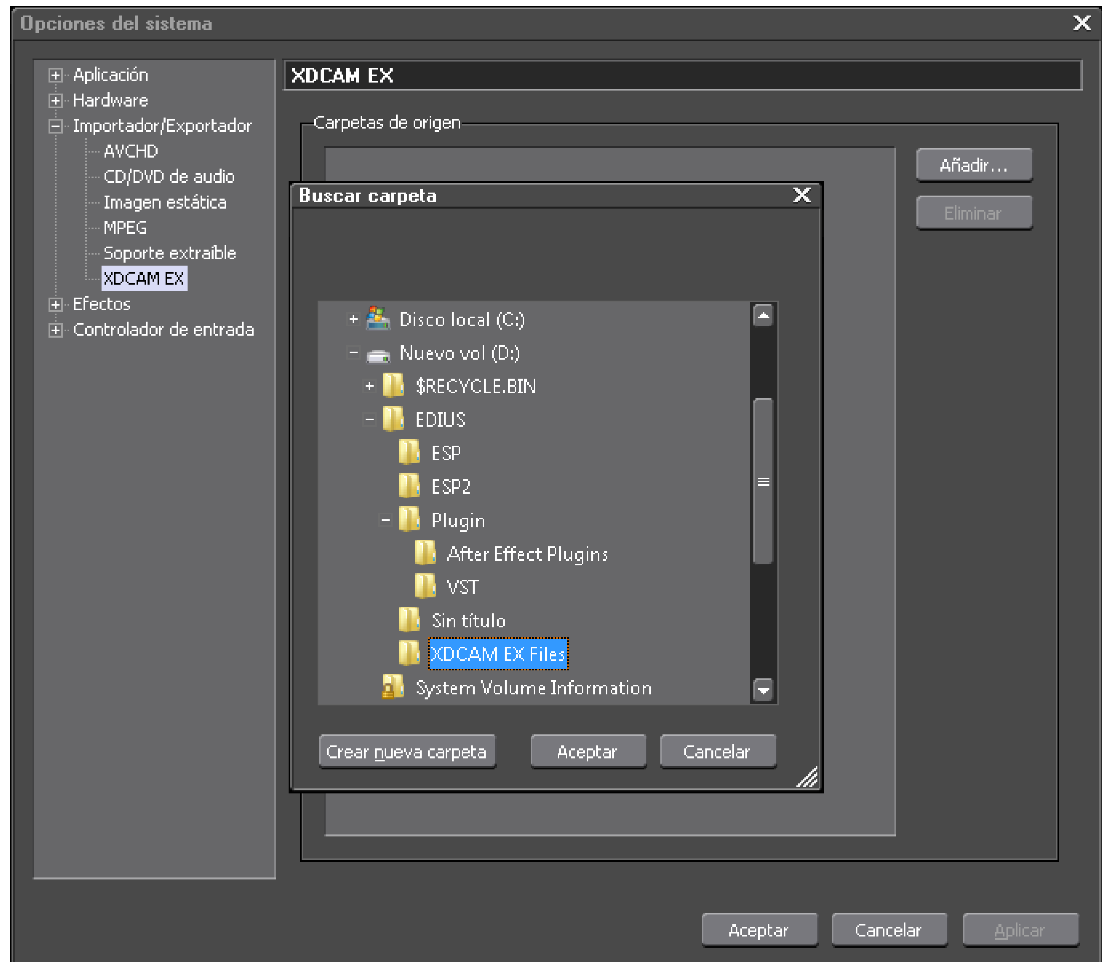
Opciones de XDCAM EX

Las opciones de XDCAM EX consisten en una lista de carpetas de origen en las que el explorador de origen busca archivos XDCAM EX para importarlos al contenedor.

Para añadir carpetas de origen a la lista, haga lo siguiente:

1. En el cuadro de diálogo XDCAM EX, haga clic en el botón **Añadir...** y busque la carpeta de origen de archivos XDCAM EX (consulte la Figura 142).

Figura 154. Búsqueda de la carpeta de origen XDCAM EX



2. Haga clic en el botón **Aceptar** en el cuadro de diálogo Buscar carpeta.

La carpeta seleccionada se incorpora a la lista de carpetas de origen XDCAM EX.

3. Repita los pasos anteriores si desea añadir más carpetas de origen XDCAM EX.

Para eliminar una carpeta de origen de la lista, selecciónela y haga clic en el botón **Eliminar**.

Para obtener más información sobre cómo importar, consulte *Sección 3- Importación y captura*.

Opciones de XDCAM

Las opciones de XDCAM permiten crear una lista de servidores FTP a los que EDIUS puede conectarse para importar archivos XDCAM, especificar control de sonido al editar archivos proxy y designar las opciones de Explorador XDCAM en un sistema K2.

Nota Los archivos XDCAM pueden importarse directamente de una unidad XDCAM. Consulte *Importación de una unidad XDCAM* en la página 287 para obtener más información.

Servidores FTP

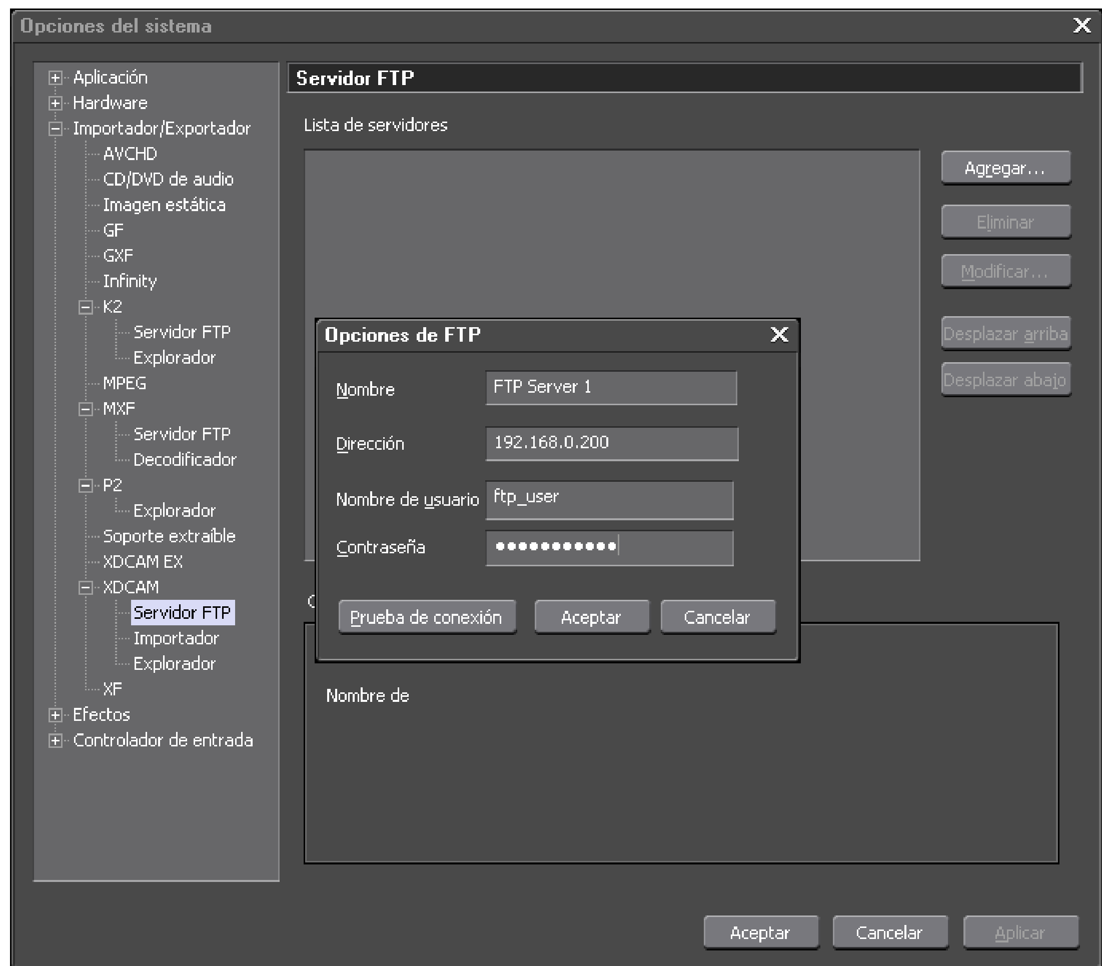
Para añadir uno o varios servidores FTP a la lista, siga estos pasos:

1. En el árbol XDCAM expandido (haga clic en el signo “+” para expandir el árbol en caso de que esté contraído), seleccione Servidor FTP.

2. En el cuadro de diálogo Servidor FTP, haga clic en el botón **Añadir...**.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones de FTP como se muestra en la Figura 155.

Figura 155. Cuadro de diálogo Opciones de FTP de XDCAM



3. Especifique la información de servidor FTP siguiente:

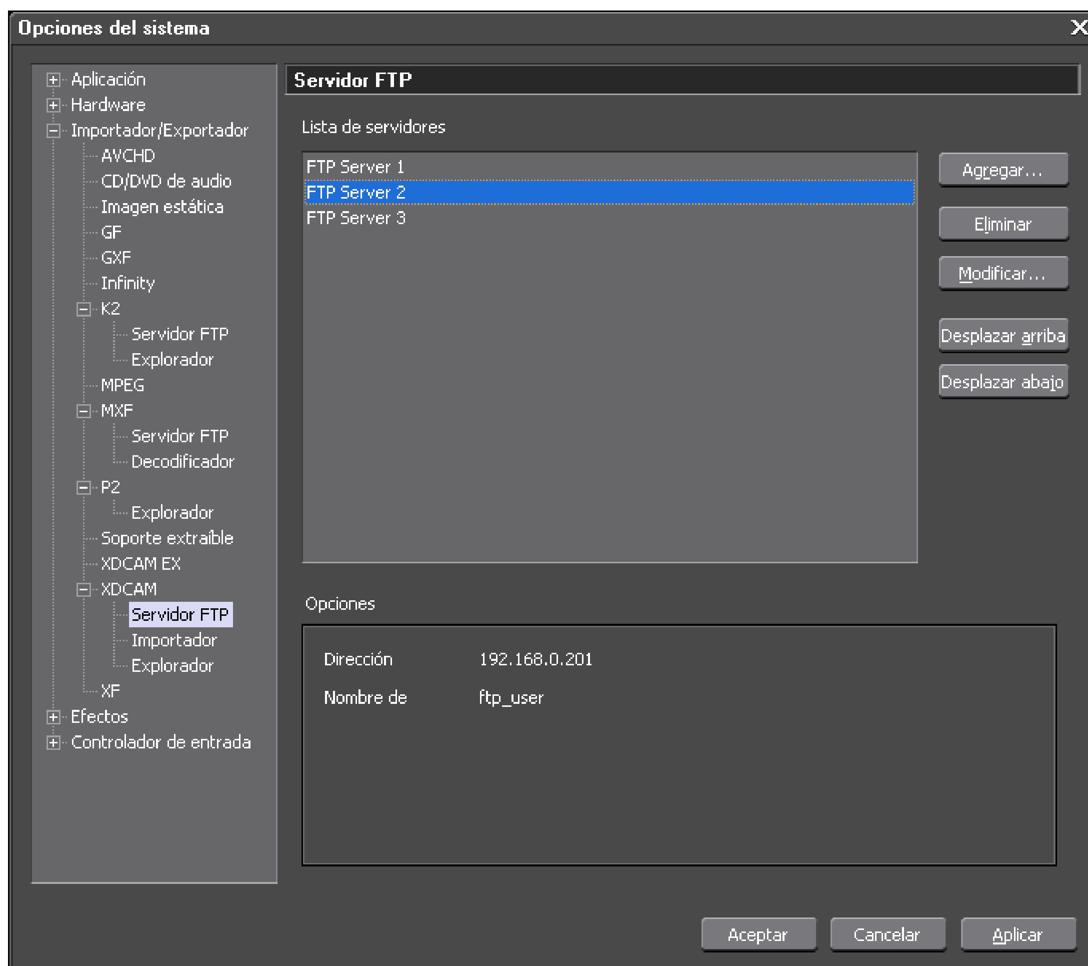
- Nombre de servidor FTP
- Dirección IP del servidor FTP
- Nombre de usuario del servidor FTP
- Contraseña del servidor FTP

4. Haga clic en el botón **Prueba de conexión** para comprobar que la información sobre el servidor FTP sea correcta y que EDIUS pueda conectarse al servidor FTP.

5. Si aparece un mensaje de advertencia de conexión incorrecta, compruebe y corrija la información de conexión al servidor FTP.

6. Si la conexión FTP es correcta, haga clic en el botón **Aceptar** para añadir el servidor FTP a la lista de servidores FTP como se muestra en la Figura 156.

Figura 156. Lista de servidores FTP de XDCAM



7. Repita los pasos anteriores si desea añadir más servidores FTP.

Eliminación de un servidor FTP

Para eliminar un servidor FTP de la lista, selecciónelo y haga clic en el botón **Eliminar**.

Modificación de las opciones de servidores FTP

Para modificar las opciones asociadas con un servidor FTP de la lista, selecciónelo y haga clic en el botón **Modificar...**.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones de FTP.

Efectúe los cambios correspondientes y haga clic en el botón **Aceptar**.

Reordenación de servidores FTP en la lista

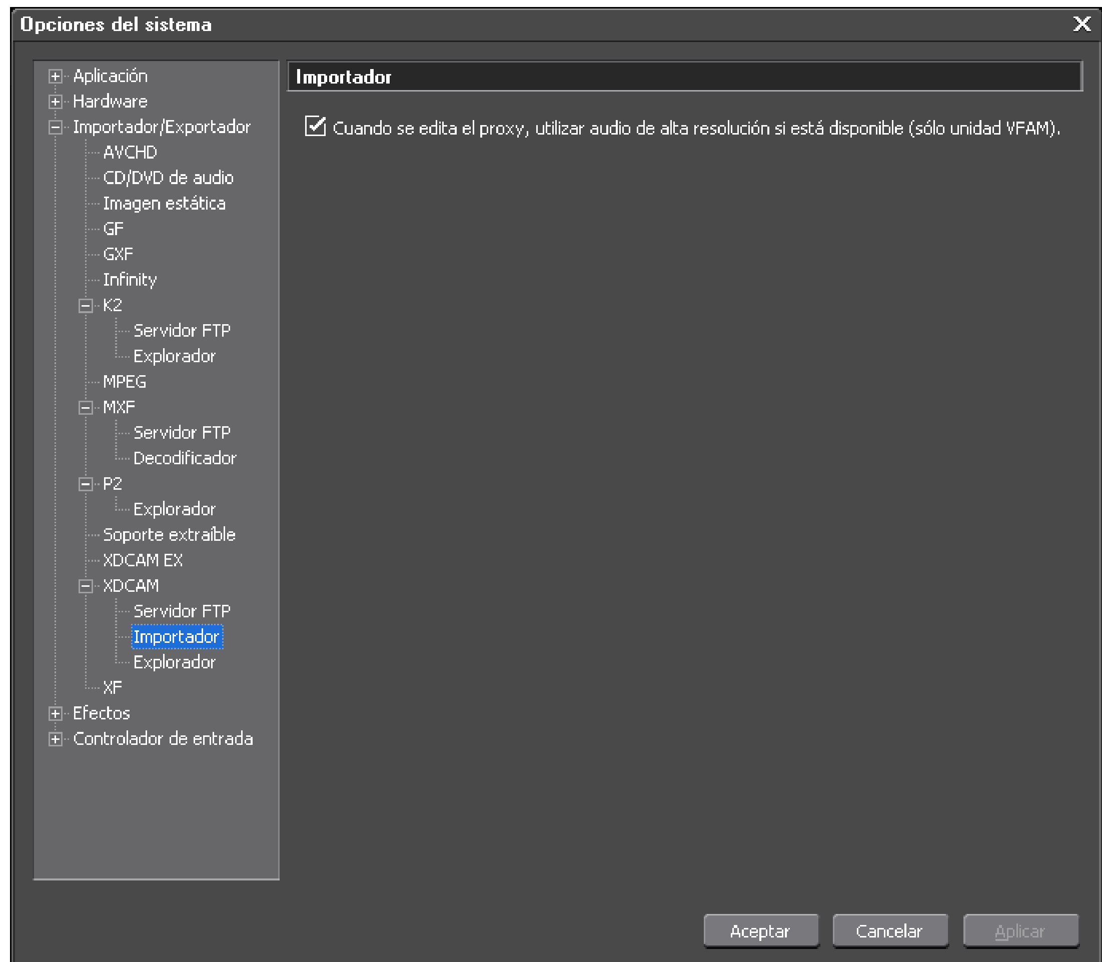
Para reordenar los servidores de la lista, seleccione el servidor y, según la posición que ocupe en la lista, haga clic en el botón **Desplazar arriba** o **Desplazar abajo** según necesite.

Opciones de Importador

Al editar archivos proxy de XDCAM, se utiliza sonido de alta resolución si está disponible si está seleccionada esta opción. Lo está de forma predeterminada.

Nota El sonido de alta resolución sólo está disponible en la edición proxy de archivos importados de una unidad VFAM de XDCAM.

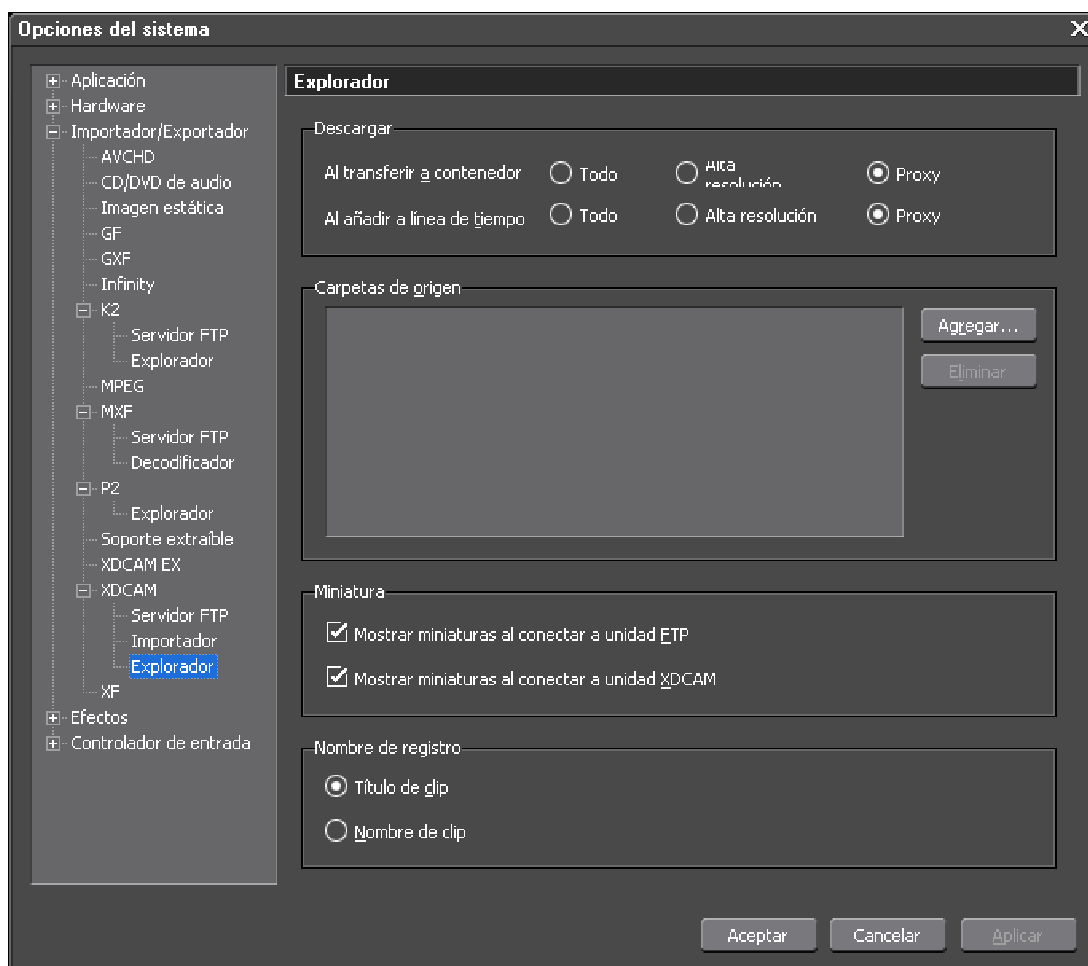
Figura 157. Opciones de Importador de XDCAM



Opciones del explorador

Las opciones de Explorador XDCAM controlan lo que se descarga, visualiza y registra al seleccionar archivos para importar de unidades XDCAM.

Figura 158. Opciones de Explorador XDCAM



Descargar

En la sección Descargar, seleccione los elementos de clip de XDCAM que deben descargarse si los clips se añaden al contenedor y a la línea de tiempo desde el explorador de origen.

- Todo: descarga los clips de alta resolución y el archivo proxy de baja resolución.
- Alta resolución: únicamente descarga el clip de alta resolución.
- Proxy: únicamente descarga el archivo proxy de baja resolución.

Carpetas de origen

Haga clic en el botón **Añadir...** y busque las carpetas de origen en la unidad XDCAM.

Para eliminar una carpeta de origen de la lista, selecciónela y haga clic en el botón **Eliminar**.

Miniatura

Si desea visualizar miniaturas de clips al buscar clips de XDCAM en un servidor FTP o una unidad XDCAM, seleccione las opciones pertinentes. Ambas lo están de forma predeterminada.

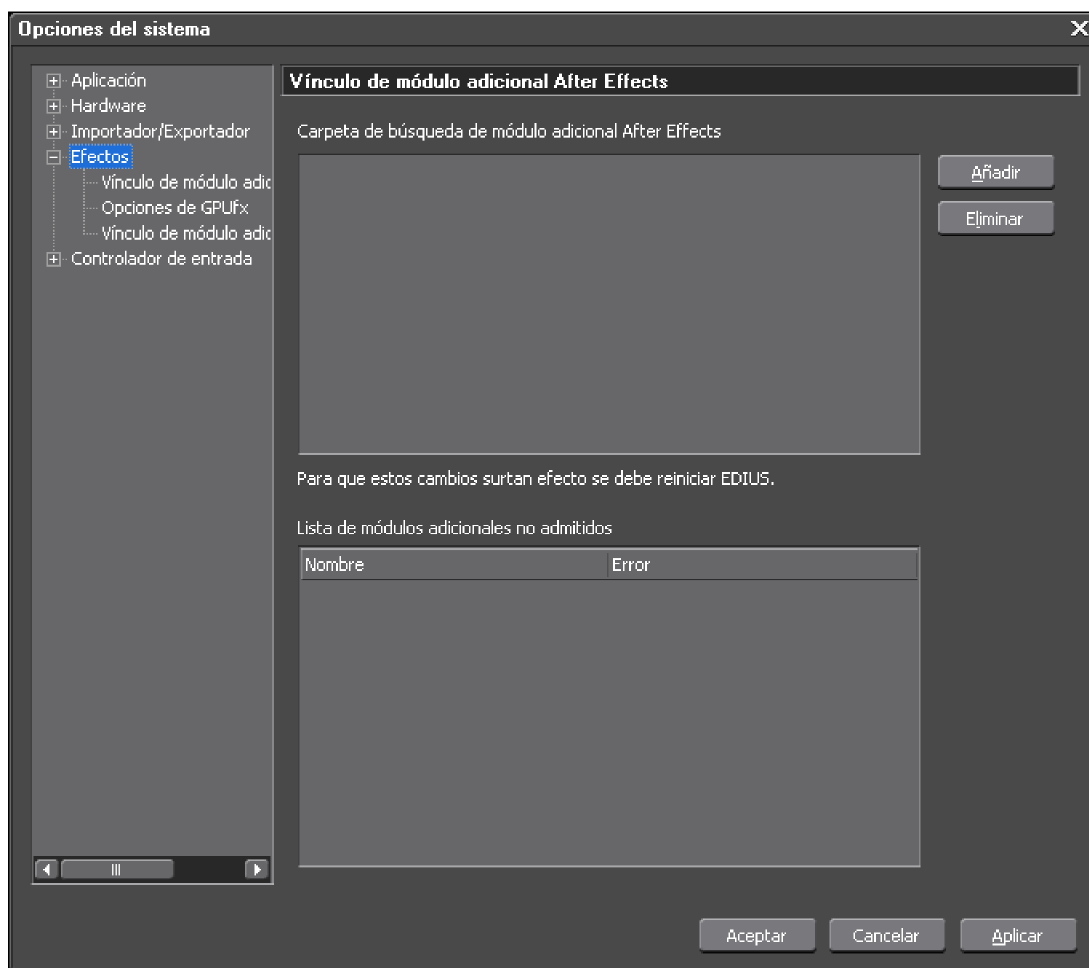
Nombre de registro

Seleccione el elemento de clip (Título de clip o Nombre de clip) que debe utilizarse para los clips importados al registrarlos en el contenedor.

Opciones de Efectos

Las opciones de efectos están disponibles para los módulos adicionales After Effects, GPUfx y VST. Para acceder a las opciones de los efectos, seleccione Opciones>Opciones del sistema>Efectos en la barra de menús de la ventana de visualización. Consulte la Figura 159.

Figura 159. Opciones de Efectos



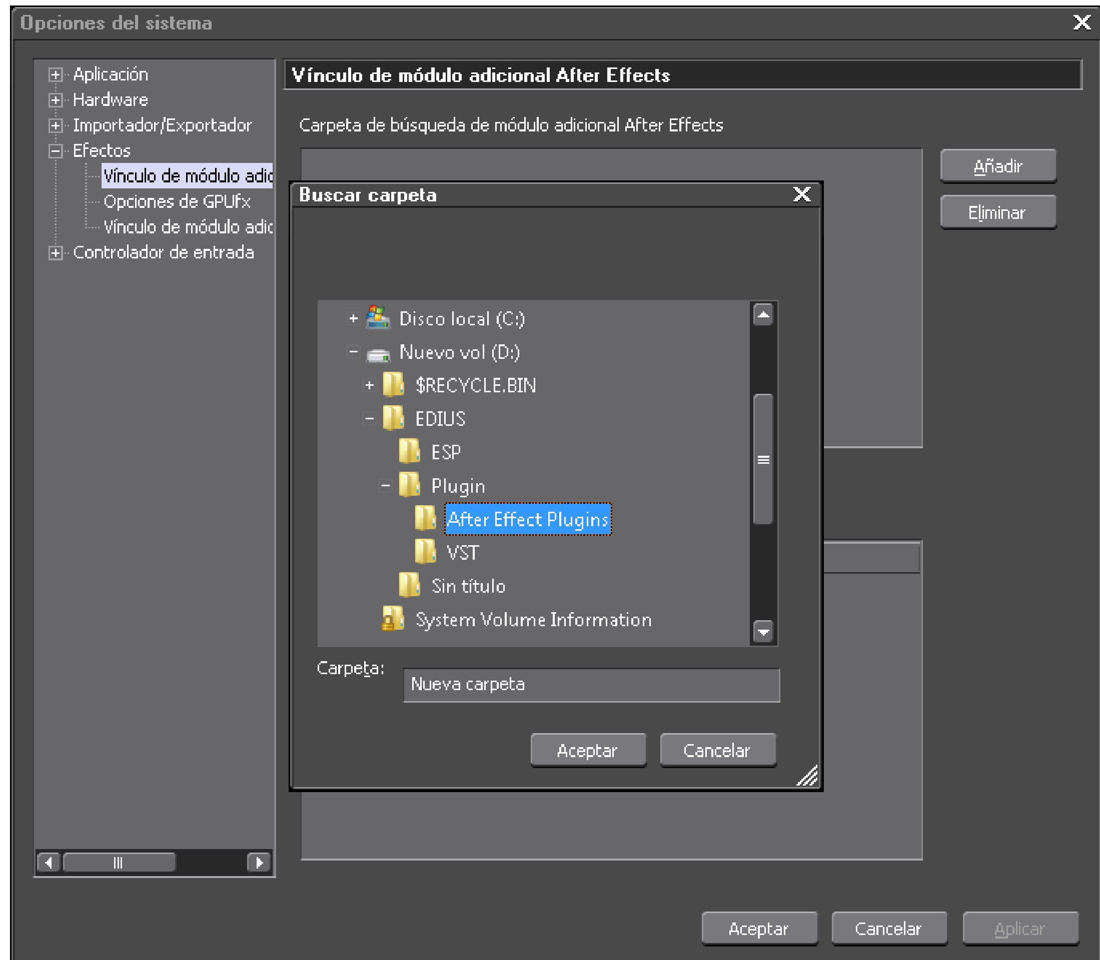
Opciones de Vínculo de módulo adicional After Effects

Numerosos módulos adicionales After Effects pueden utilizarse con EDIUS. Las opciones de Vínculo de módulo adicional After Effects consisten en una serie de carpetas de búsqueda que contienen módulos adicionales After Effects.

Para añadir una carpeta de búsqueda de módulo adicional a la lista, haga lo siguiente:

1. En el cuadro de diálogo Vínculo de módulo adicional After Effects, haga clic en el botón **Añadir** y busque la carpeta de búsqueda de módulo adicional After Effects (consulte la Figura 160).

Figura 160. Búsqueda de carpeta de búsqueda de módulo adicional After Effects



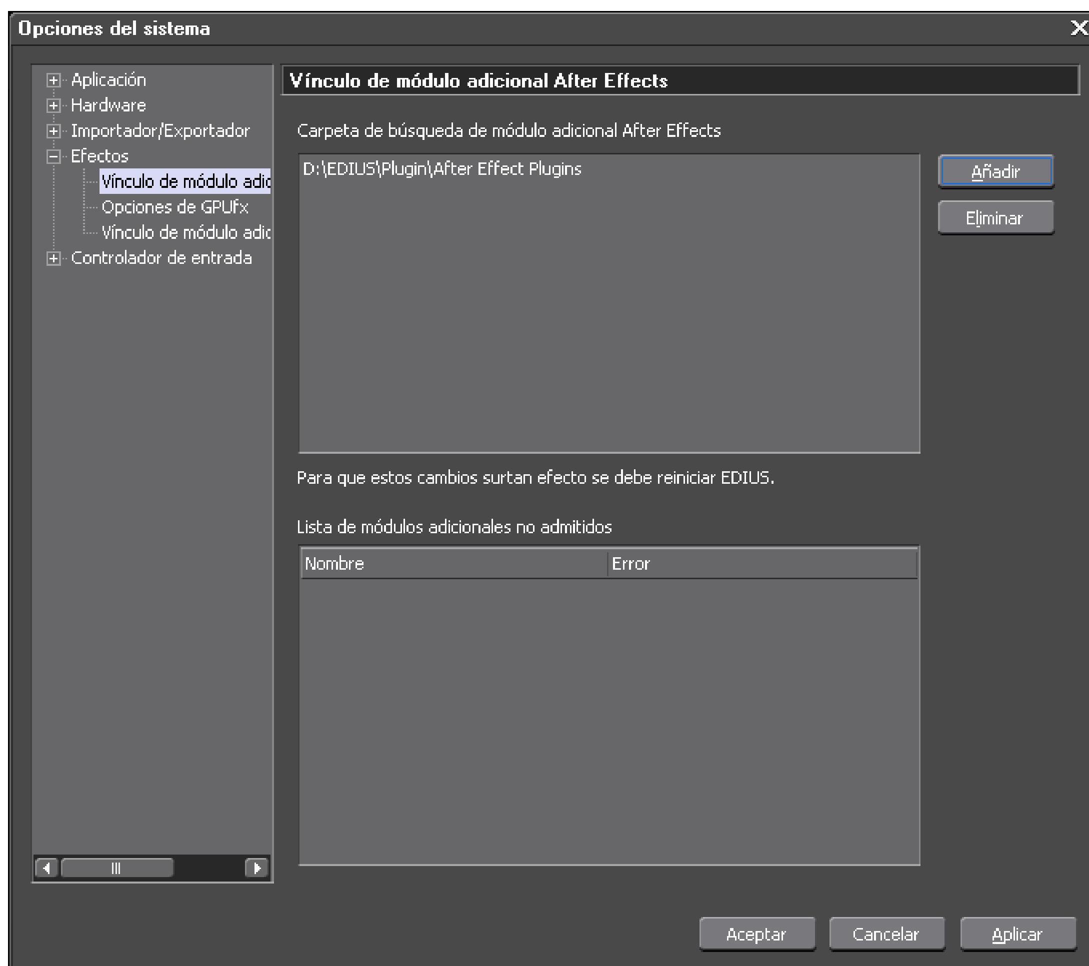
2. Haga clic en el botón **Aceptar** en el cuadro de diálogo Buscar carpeta.

La carpeta seleccionada se incorpora a la lista de carpetas de módulo adicional After Effects.

3. Repita los pasos anteriores si desea añadir más carpetas de búsqueda de módulo adicional After Effects.

Nota Después de añadir carpetas de búsqueda a la lista de carpetas de búsqueda de módulo adicional After Effects, debe reiniciarse EDIUS antes de que se busquen módulos adicionales en la carpeta. Es posible que EDIUS no admita algunas carpetas de búsqueda de módulo adicional. Los módulos adicionales no admitidos se muestran en la Lista de módulos adicionales no admitidos (consulte la Figura 161).

Figura 161. Carpetas de búsqueda de módulo adicional After Effects y lista de módulos adicionales no admitidos



Para eliminar una carpeta de búsqueda de la lista, selecciónela y haga clic en el botón **Eliminar**.

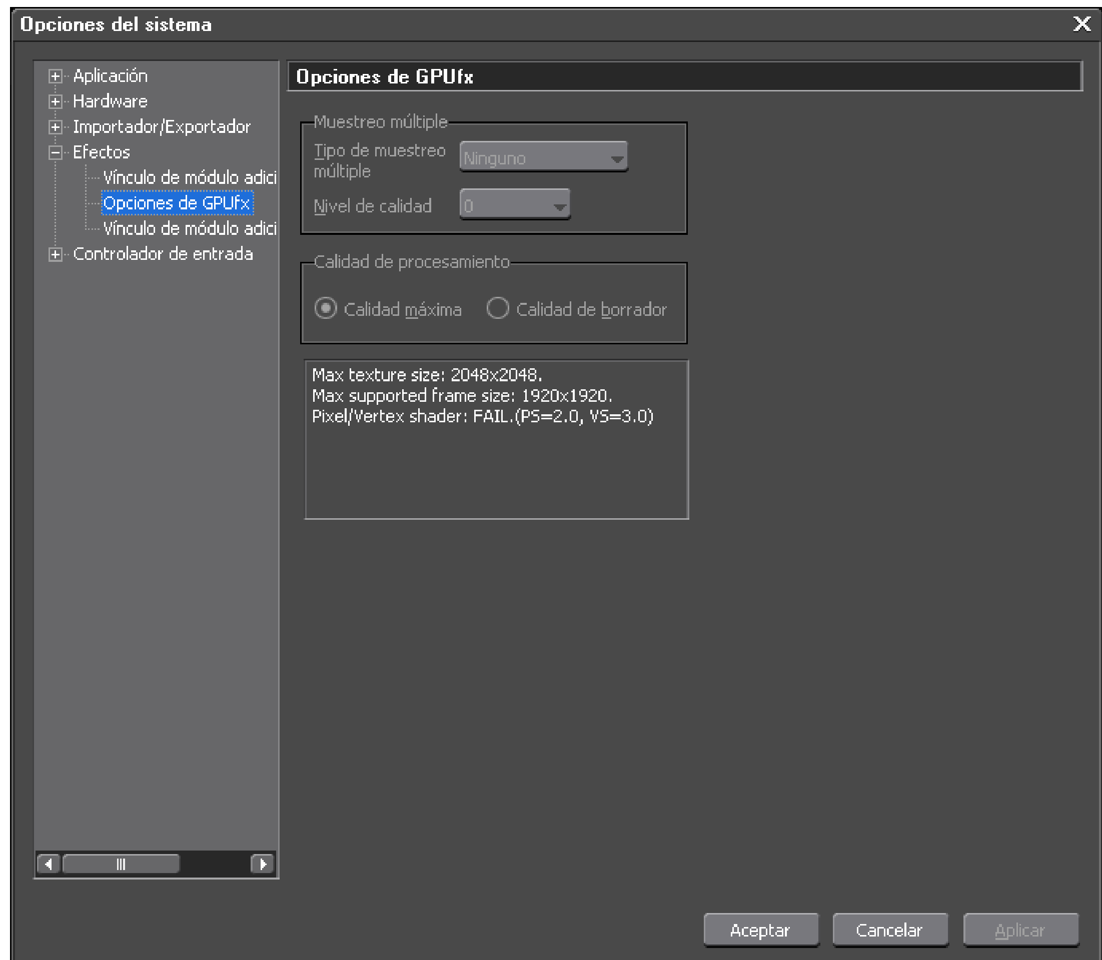
Opciones de GPUfx

Si tiene una tarjeta de vídeo con GPUfx, estas opciones determinan el uso de GPUfx en EDIUS.

Para acceder a Opciones de GPUfx, seleccione Opciones>Opciones del sistema en la ventana de visualización. Después, en el cuadro de diálogo

Opciones del árbol GPUfx, seleccione Opciones de GPUfx. Consulte la Figura 162.

Figura 162. Opciones de GPUfx



Muestreo múltiple

En el cuadro de lista desplegable, seleccione un tipo de muestreo múltiple. Opciones:

- Ninguno (predeterminado)
- No enmascarable
- 2 Muestras
- 4 Muestras
- 6 Muestras

Nivel de calidad

Seleccione un nivel de calidad (sólo es posible si Tipo de muestreo múltiple se establece en No enmascarable). Las opciones son 0, 1, 2. Predeterminado = 0 para todos los tipos de muestreo múltiple.

De forma predeterminada, el nivel de calidad se establece en 0.

Calidad de procesamiento

Seleccione la calidad de procesamiento.

- Calidad máxima
- Calidad de borrador

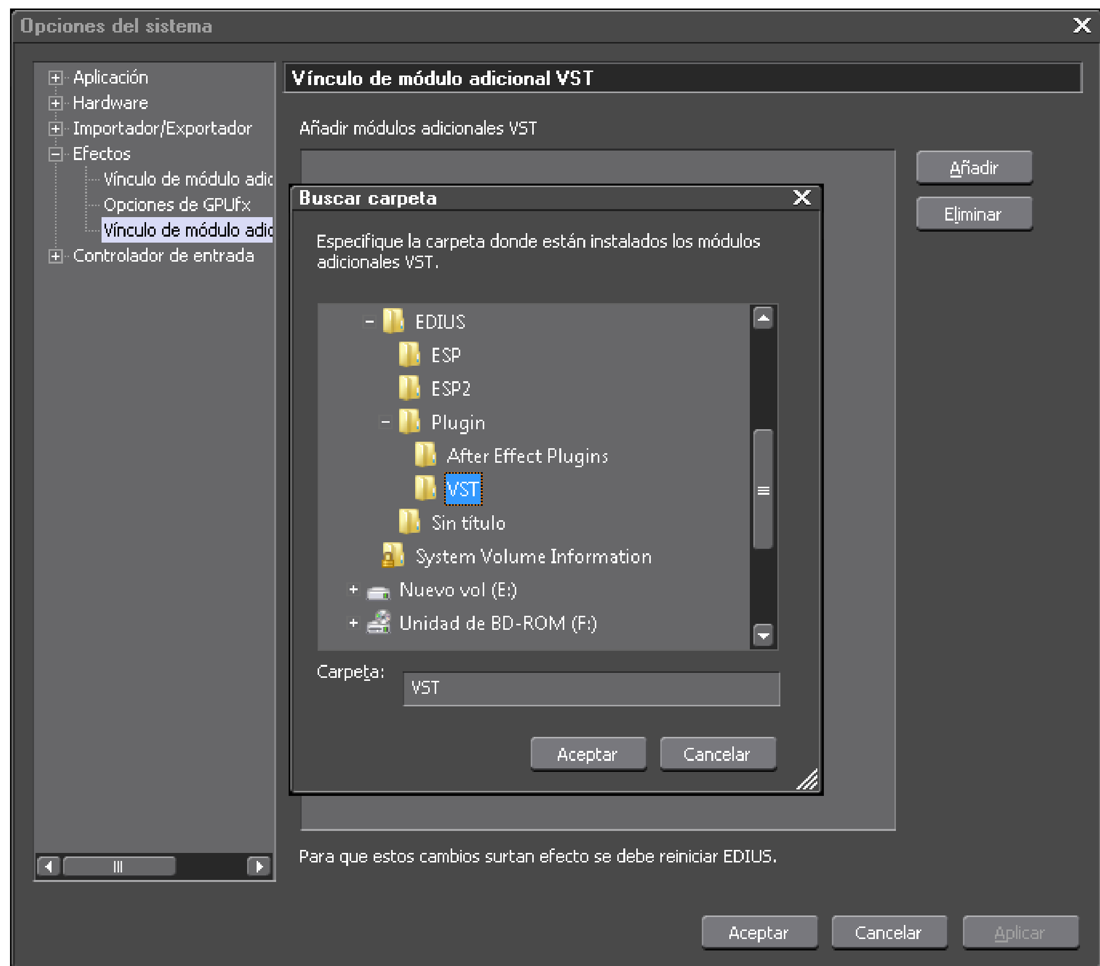
Opciones de Vínculo de módulo adicional VST

Las opciones de Vínculo de módulo adicional VST permiten especificar las ubicaciones de los módulos adicionales VST.

Para añadir una carpeta de módulo adicional a la lista, haga lo siguiente:

1. En el cuadro de diálogo Vínculo de módulo adicional VST, haga clic en el botón **Añadir** y busque la carpeta de módulo adicional VST (consulte la Figura 163).

Figura 163. Búsqueda de carpeta de módulo adicional VST



2. Haga clic en el botón **Aceptar** en el cuadro de diálogo Buscar carpeta.

La carpeta seleccionada se incorpora a la lista de carpetas de módulo adicional VST.

3. Repita los pasos anteriores si desea añadir más carpetas de módulo adicional VST.

Nota Después de añadir carpetas a la lista de carpetas de búsqueda de módulo adicional VST, debe reiniciarse EDIUS antes de que se busquen módulos adicionales en la carpeta.

Las carpetas de VST se registrarán en el árbol Filtros de sonido de la Paleta de efectos.

Para eliminar una carpeta de búsqueda de la lista, selecciónela y haga clic en el botón **Eliminar**.

Opciones de Controlador de entrada

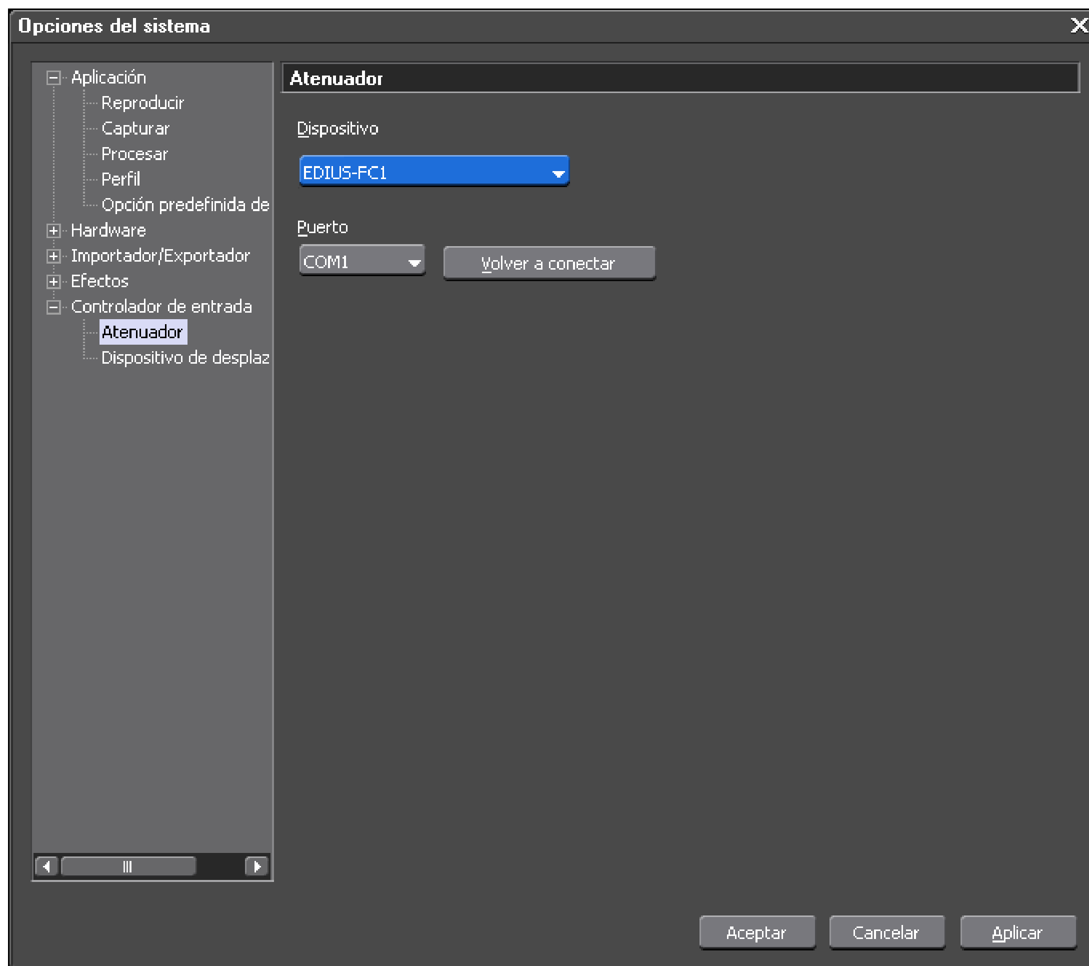
Las opciones de Controlador de entrada permiten seleccionar dispositivos externos de hardware, como los controladores de desplazamiento y atenuador, que pueden conectarse al ordenador de EDIUS.

Consulte *Opciones de Controlador de entrada* en la página 260 para obtener información sobre la configuración.

Opciones de Atenuador

Para acceder a las opciones de Atenuador, seleccione Opciones>Opciones del sistema>Controlador de entrada>Atenuador en la barra de menús de la ventana de visualización Haga clic en el signo "+" para expandir el árbol en caso de que esté contraído. Consulte la Figura 164.

Figura 164. Opciones del dispositivo atenuador



Para especificar el dispositivo atenuador que se debe utilizar con EDIUS, efectúe el procedimiento siguiente:

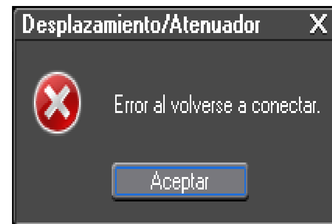
1. En la lista desplegable Dispositivo, seleccione un dispositivo. Las opciones son Behringer BCF2000 y EDIUS FC-1. Si selecciona Behringer BCF2000, consulte *Behringer BCF2000* en la página 260 para obtener instrucciones de configuración.

2. Seleccione el puerto en el que el dispositivo se conecta con el ordenador de EDIUS.

3. Haga clic en el botón **Volver a conectar** para detectar el dispositivo y conectarse con él.

Nota Si no se detecta el dispositivo, aparece el cuadro de diálogo de error de la Figura 165. Compruebe que el dispositivo y la conexión de puerto sean correctos.

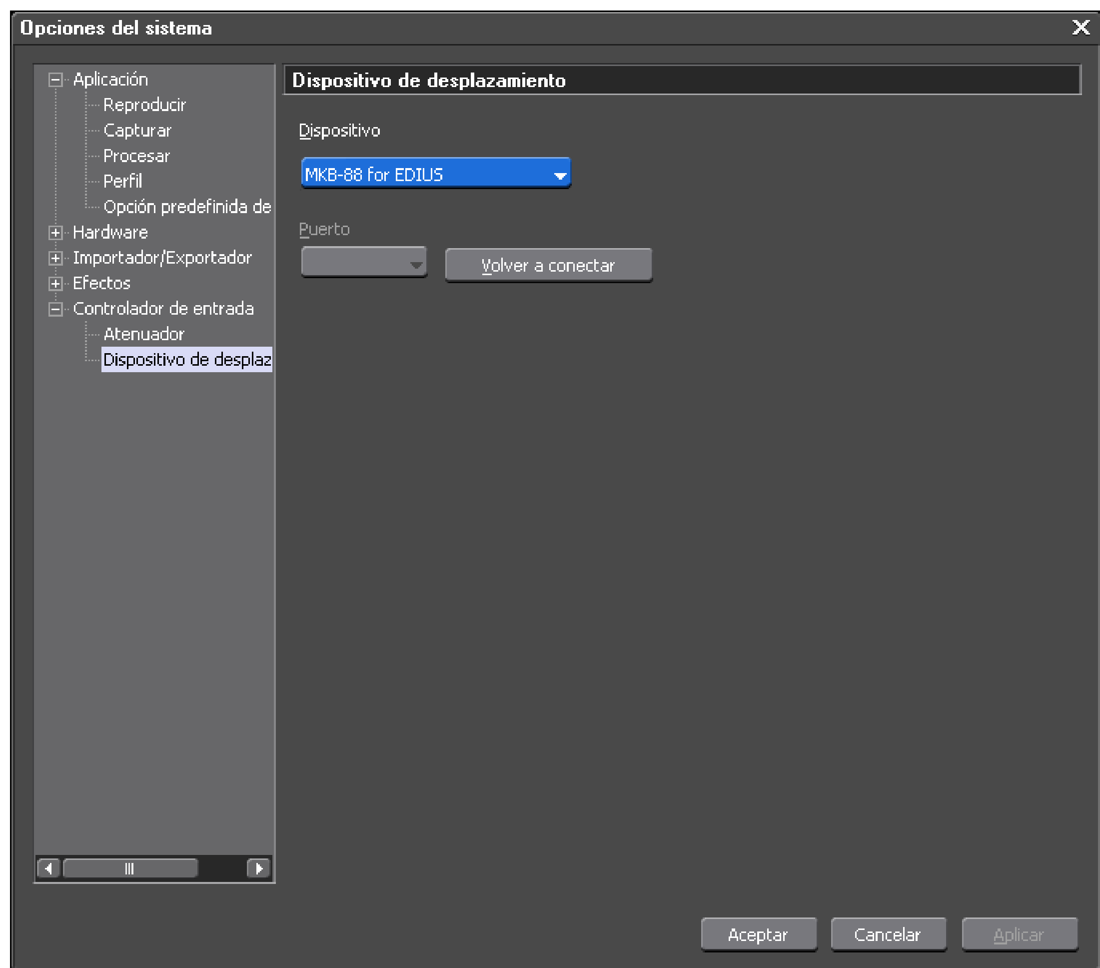
Figura 165. Mensaje de error al volverse a conectar de Desplazamiento/Atenuador



Opciones de dispositivo de desplazamiento

Para acceder a las opciones de Dispositivo de desplazamiento, seleccione Opciones>Opciones del sistema>Controlador de entrada>Dispositivo de desplazamiento en la barra de menús de la ventana de visualización Haga clic en el signo “+” para expandir el árbol en caso de que esté contraído. Consulte la Figura 166.

Figura 166. Opciones de Dispositivo de desplazamiento



Para especificar el dispositivo de desplazamiento que desea utilizar con EDIUS, efectúe el procedimiento siguiente:

1. En la lista desplegable Dispositivo, seleccione un dispositivo. Las opciones son EDIUS-JC1p y MKB-88.

Consulte *Opciones de EDIUS JC1p* en la página 264 para obtener información sobre instrucciones de configuración de JC1p.

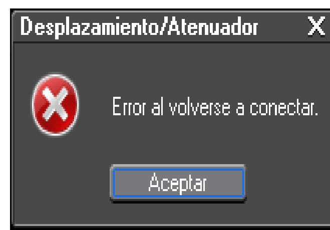
Consulte *Opciones de MKB-88 para EDIUS* en la página 265 para obtener información sobre instrucciones de configuración de MKB-88.

2. Seleccione el puerto en el que el dispositivo se conecta con el ordenador de EDIUS.

3. Haga clic en el botón **Volver a conectar** para detectar el dispositivo y conectarse con él.

Nota Si no se detecta el dispositivo, aparece el cuadro de diálogo de error de la Figura 167. Compruebe que el dispositivo y la conexión de puerto sean correctos.

Figura 167. Mensaje de error al volverse a conectar de Desplazamiento/Atenuador



Opciones de usuario

Las opciones de usuario se organizan en las siguientes categorías de configuración:

- Aplicación
- Vista previa
- Interfaz del usuario
- Origen
- Controlador de entrada

Cada categoría contiene opciones específicas que se inscriben en la categoría de opciones generales. Estas opciones se aplican al perfil de usuario que se utiliza para registrarse en una sesión de EDIUS.

Cualquier opción o todas ellas se pueden ajustar conforme a las preferencias de los usuarios.

Nota Los usuarios que han iniciado sesión con un perfil de sólo lectura pueden cambiar las opciones de usuario. Sin embargo, los cambios que se hagan en estas opciones no se guardan una vez se cierre el proyecto o bien EDIUS.

Para acceder a las opciones de usuario, seleccione Opciones>Opciones de usuario en la ventana de visualización.

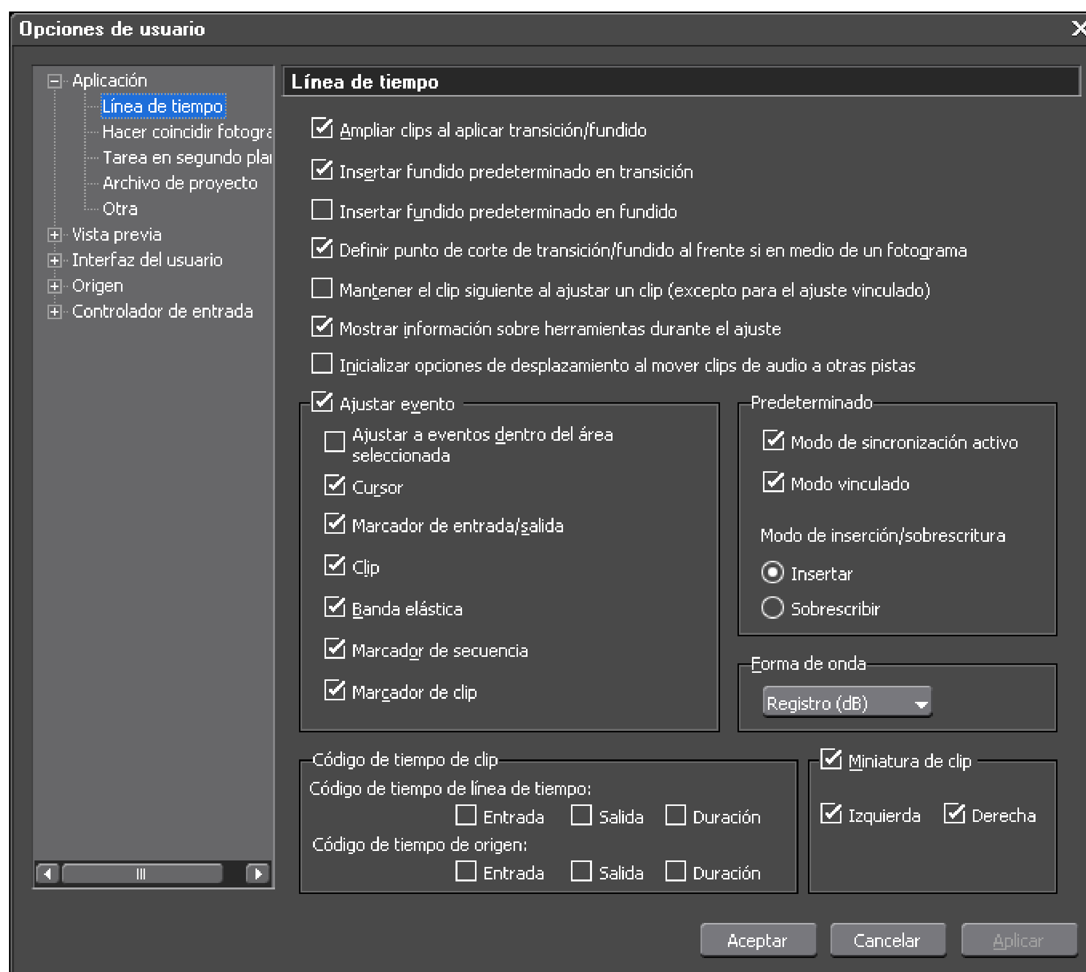
Opciones de usuario de la aplicación

Las opciones de las aplicaciones del sistema contienen las categorías de elementos de configuración y opciones:

- Línea de tiempo
- Hacer coincidir fotograma
- Tarea en segundo plano
- Modo Proxy
- Archivo de proyecto
- Otro

Para acceder a las opciones de Aplicación, seleccione Opciones>Opciones de usuario>Aplicación en la barra de menús de la ventana de visualización. En la Figura 168 se muestra el cuadro de diálogo Opciones de usuario con el árbol Aplicación expandido.

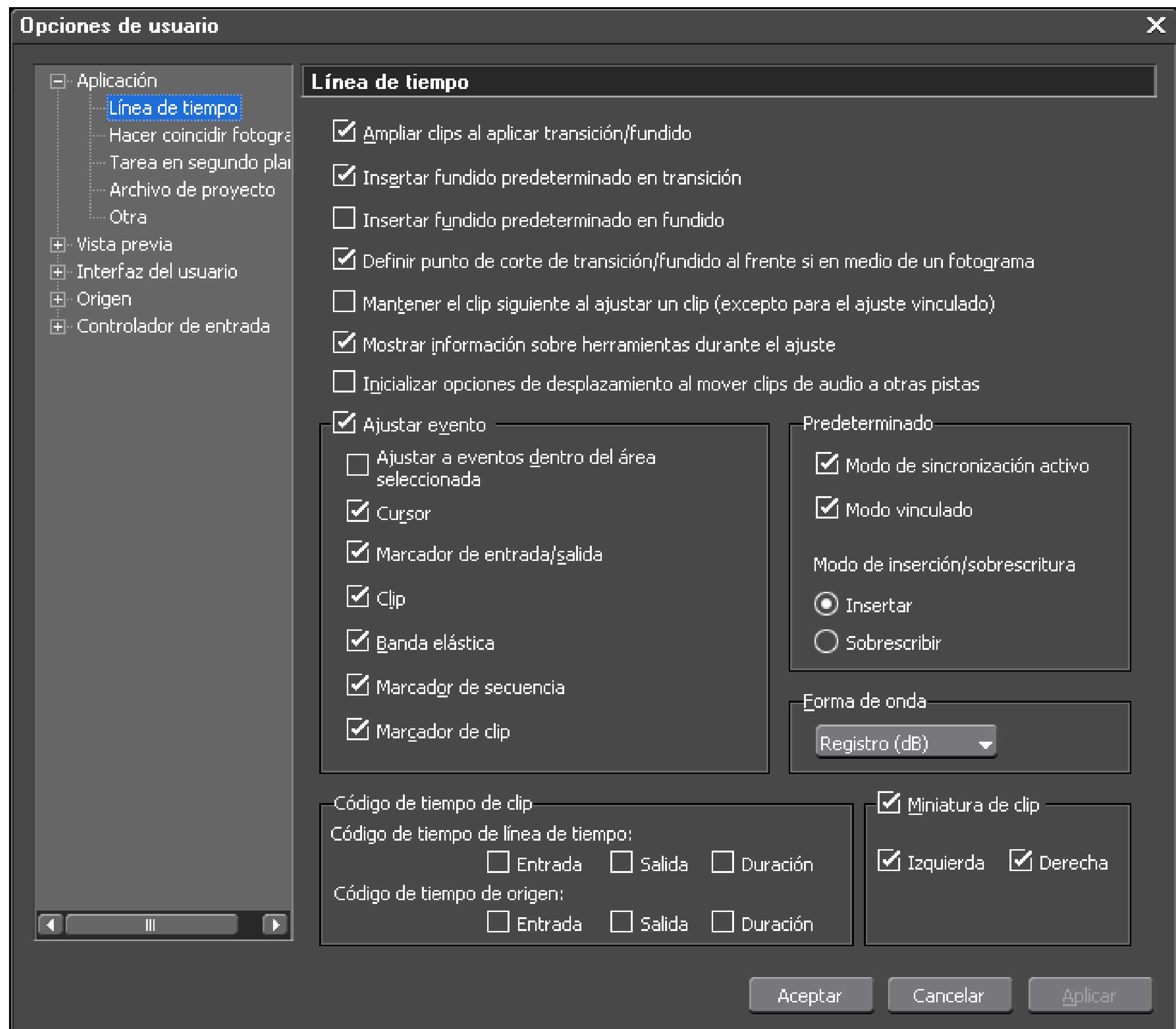
Figura 168. Opciones de usuario - Aplicación - Cuadro de diálogo Línea de tiempo



Opciones de Línea de tiempo

Las opciones de Línea de tiempo controlan el comportamiento de las acciones que tienen lugar al colocar clips, transiciones y otros activos en la línea de tiempo, además de modos de edición predeterminados, visualizaciones de códigos de tiempo y otros valores relativos a la línea de tiempo.

Figura 169. Cuadro de diálogo Línea de tiempo en Opciones de usuario



Ampliar clips al aplicar transición/fundido

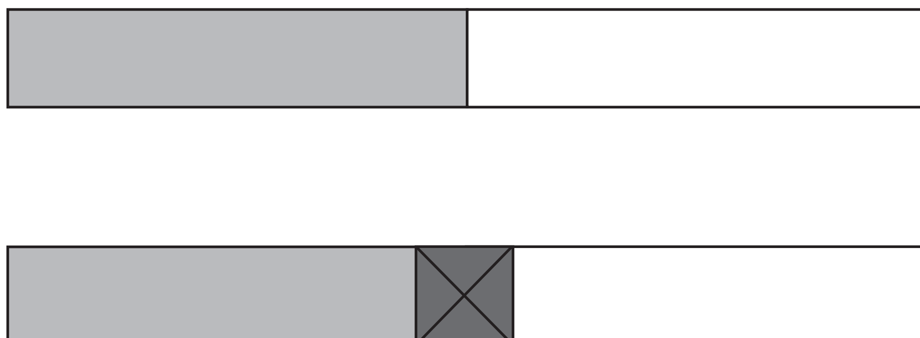
El estado de esta opción determina si el modo de ampliación está activado o si el modo de mantenimiento está activado, tal y como se explica a continuación.

Modo de ampliación

- Ampliar clips al aplicar transición/fundido — Si está seleccionada esta opción, añadir o quitar una transición o un fundido de sonido entre clips no modificará la duración total de la secuencia de la línea de tiempo como se indica en la Figura 170. Predeterminado = Seleccionado (modo de ampliación activado).

Para obtener más información sobre el modo de ampliación, consulte *Modo de ampliación* en la página 444.

Figura 170. Ejemplo de modo de ampliación

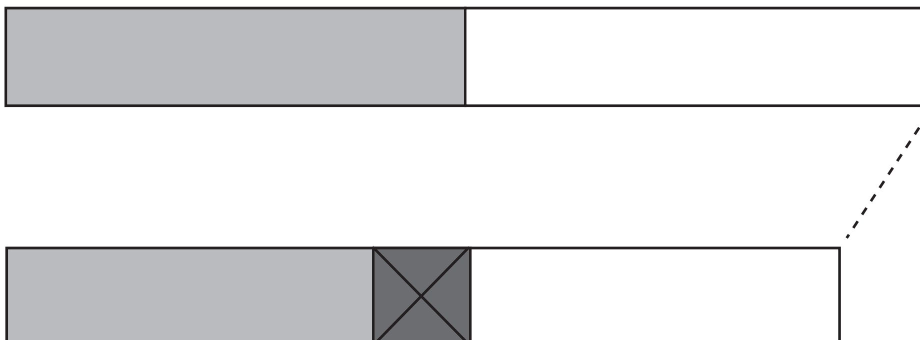


Modo de mantenimiento

- Ampliar clips al aplicar transición/fundido — Si no está seleccionada esta opción (desactivada), añadir o quitar una transición o un fundido de sonido entre clips acorta la duración total de la secuencia de la línea de tiempo, como se indica en la Figura 171. Eliminar una transición o un fundido amplía la secuencia de la línea de tiempo. Predeterminado = Seleccionado (modo de ampliación activado).

Para obtener más información sobre el modo de mantenimiento, consulte *Modo de mantenimiento* en la página 445.

Figura 171. Ejemplo de modo de mantenimiento



Insertar fundido predeterminado en transición

Si esta opción está seleccionada, añadir una transición a un clip de vídeo en la pista VA incorpora automáticamente un fundido de sonido con la misma duración que la transición del clip de sonido en la misma posición. Predeterminado = Seleccionado.

Insertar fundido predeterminado en transición

Si esta opción está seleccionada, añadir un fundido a un clip de sonido en la pista VA incorpora automáticamente una transición con la misma duración que el fundido de sonido en el clip de vídeo en la misma posición. Predeterminado = No seleccionado.

Definir punto de corte de transición/fundido al frente…

Si esta opción está seleccionada, el punto de corte de una transición o un fundido de sonido se establece hacia delante. Por ejemplo, en una transición de siete fotogramas (ni siquiera con punto de división en ningún lado de la línea de corte), la transición se establece entre el cuarto y el quinto fotograma. Es el primer punto de fotograma completo delante del punto medio de fotograma 3,5 de la transición. Predeterminado = Seleccionado.

Mantener el clip siguiente al ajustar un clip excepto para el ajuste vinculado

Si este elemento está seleccionado, los clips después del clip que se ha ajustado mantendrán su posición en la línea de tiempo, a menos que se aplique el ajuste vinculado. Predeterminado = No seleccionado.

Mostrar información sobre herramientas durante el ajuste

Si está seleccionada esta opción, durante las operaciones de ajuste se muestra información sobre herramientas. Si prefiere no mostrar la información sobre herramientas durante el ajuste, anule la selección de esta opción. Predeterminado = Seleccionado.

Inicializar opciones de desplazamiento al mover clips de audio a otras pistas

Si está seleccionada esta opción, la opción de desplazamiento (consulte *Ajuste del volumen y el desplazamiento de sonido* en la página 976) de un clip de audio se inicia si dicho clip se traslada a otra pista. Predeterminado = No seleccionado.

Ajustar a evento

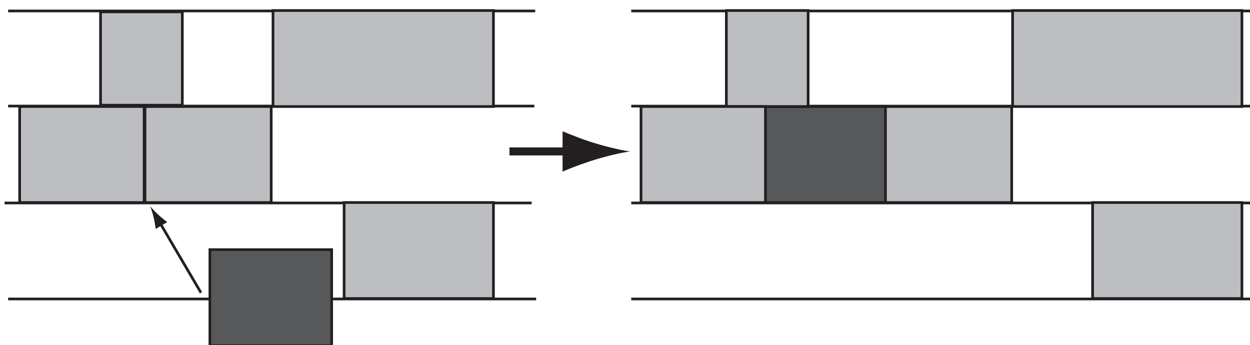
Las selecciones de esta opción establecen los elementos que se ajustan a los destinos de evento (predeterminado = todo seleccionado).

- Ajustar a eventos dentro del área seleccionada
- Cursor
- Marcador de entrada/salida
- Clip
- Banda elástica
- Marcador de secuencia
- Marcador de clip

Modo de sincronización

Si está activado el modo de sincronización, la edición de una pista (por ejemplo, insertar o mover clips) afecta a otras pistas si también está activado el modo de inserción. Todas las pistas se mantienen sincronizadas (conservan sus posiciones anteriores una respecto a otra) desde el punto de inserción en adelante. Consulte la Figura 172 para ver un ejemplo. Predeterminado = No seleccionado.

Figura 172. Modo de sincronización con modo de inserción activado



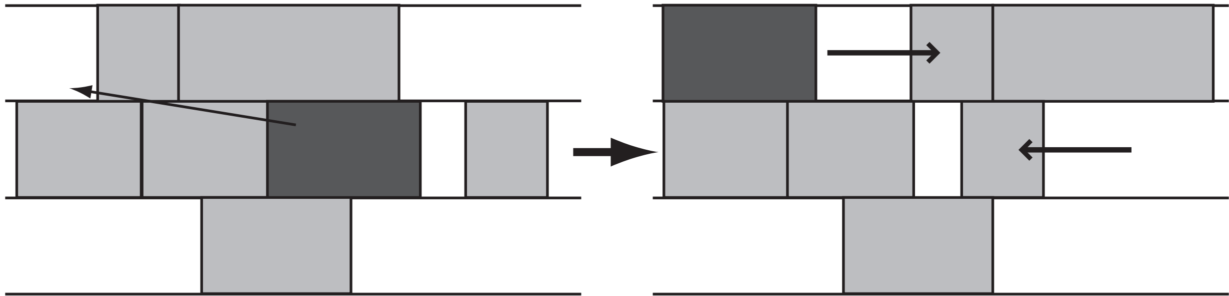
Modo vinculado

Si está activado el modo vinculado, al eliminarse o ajustarse un clip, los clips que van después en la línea de tiempo se desplazan para ocupar el espacio que antes ocupaba el clip ajustado o eliminado. Predeterminado = Seleccionado (activado).

Nota Si el modo vinculado está activado, el comportamiento de los clips en todas las pistas también se ve afectado por la opción del modo de sincronización. Los ejemplos siguientes muestran el efecto de la opción del modo de sincronización al editar en modo vinculado. El modo de sincronización y el modo vinculado pueden estar seleccionados a la vez.

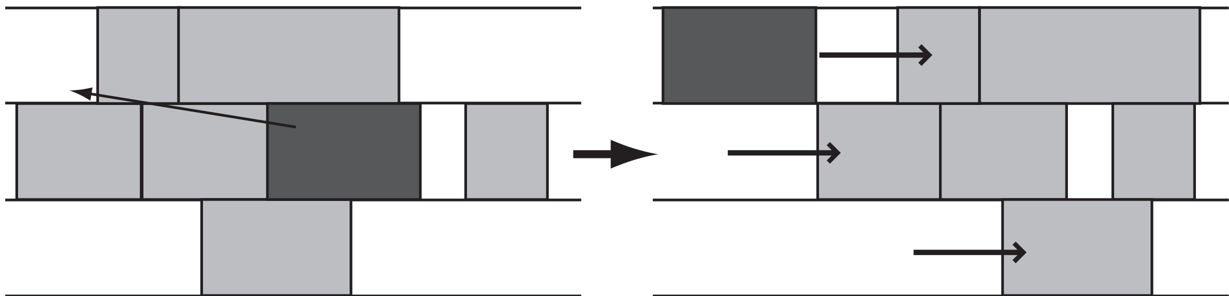
La Figura 173 representa el movimiento de clips en varias pistas de la línea de tiempo con el modo vinculado activado, el modo de sincronización desactivado y el modo de inserción activado.

Figura 173. Modo vinculado activado/Modo de sincronización desactivado/Modo de inserción activado



La Figura 174 representa el movimiento de clips en varias pistas de la línea de tiempo con el modo vinculado, el modo de sincronización y el modo de inserción activados.

Figura 174. Modo vinculado activado/Modo de sincronización activado/Modo de inserción activado

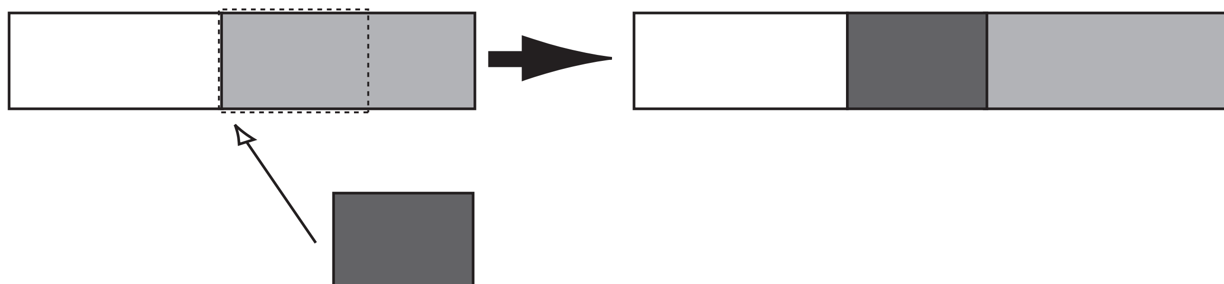


Nota El modo vinculado se puede activar y desactivar de la línea de tiempo.

Modo de inserción

Si el modo de inserción está activado, al añadirse un clip nuevo cualquier clip que ya hubiera en el punto de inserción se avanza en el tiempo para poder alojar el clip nuevo. La duración de la secuencia se amplía con la duración del clip insertado (consulte la Figura 175). Predeterminado = Seleccionado.

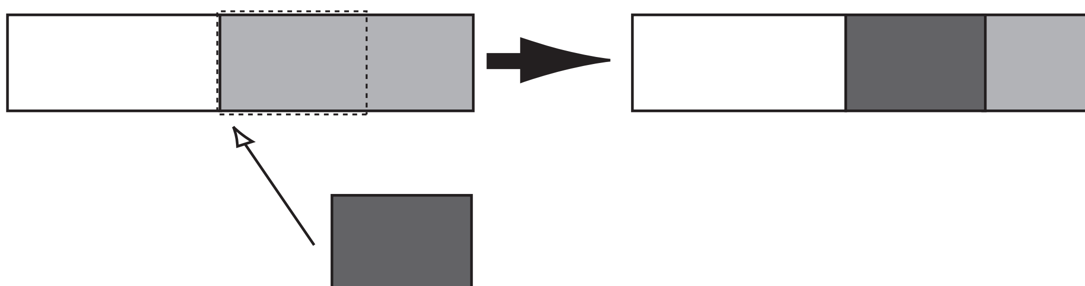
Figura 175. Ejemplo de modo de inserción



Modo de sobrescritura

Si el modo de sobrescritura está activado, al añadirse un clip nuevo sobrescribe cualquier clip que ya hubiera en el punto de inserción según la superposición que hubiera entre los dos clips. La duración de la secuencia no aumenta (consulte la Figura 176). Predeterminado = No seleccionado.

Figura 176. Ejemplo de modo de sobrescritura



Nota El modo de inserción y el de sobrescritura se excluyen mutuamente. Sólo puede estar activo uno de los dos. Al activarse un modo, el otro se desactiva automáticamente.

Nota El modo de inserción y el modo de sobrescritura se pueden alternar en la línea de tiempo.

Forma de onda

La selección Forma de onda define la visualización de la forma de onda en la línea de tiempo. Las opciones son Registro (dB) o Lineal (%). En la lista desplegable, seleccione la visualización de forma de onda que desee. Para ello, haga clic en el símbolo ▽ y realice la selección.
Predeterminado = Registro (dB).

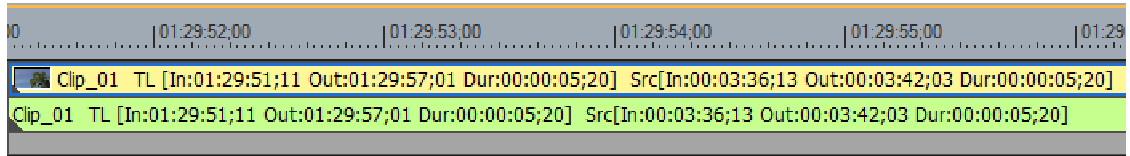
Código de tiempo de clip

Muestra códigos de tiempo seleccionados de clips en la línea de tiempo

Pueden seleccionarse para visualización los puntos de entrada y salida y los códigos de duración de la línea de tiempo y el clip de origen.

En la Figura 177, todos los códigos de línea de tiempo (TL) y de origen (SRC) se muestran en un clip en la línea de tiempo.

Figura 177. Códigos de tiempo mostrados en el clip de la línea de tiempo



Miniatura de clip

Si está seleccionado Miniatura de clip, en el borde del clip de la línea de tiempo se muestran miniaturas de los puntos de entrada y salida. Las miniaturas se muestran en el borde izquierdo, el derecho o en ambas ubicaciones. Predeterminado = Ambas seleccionadas.

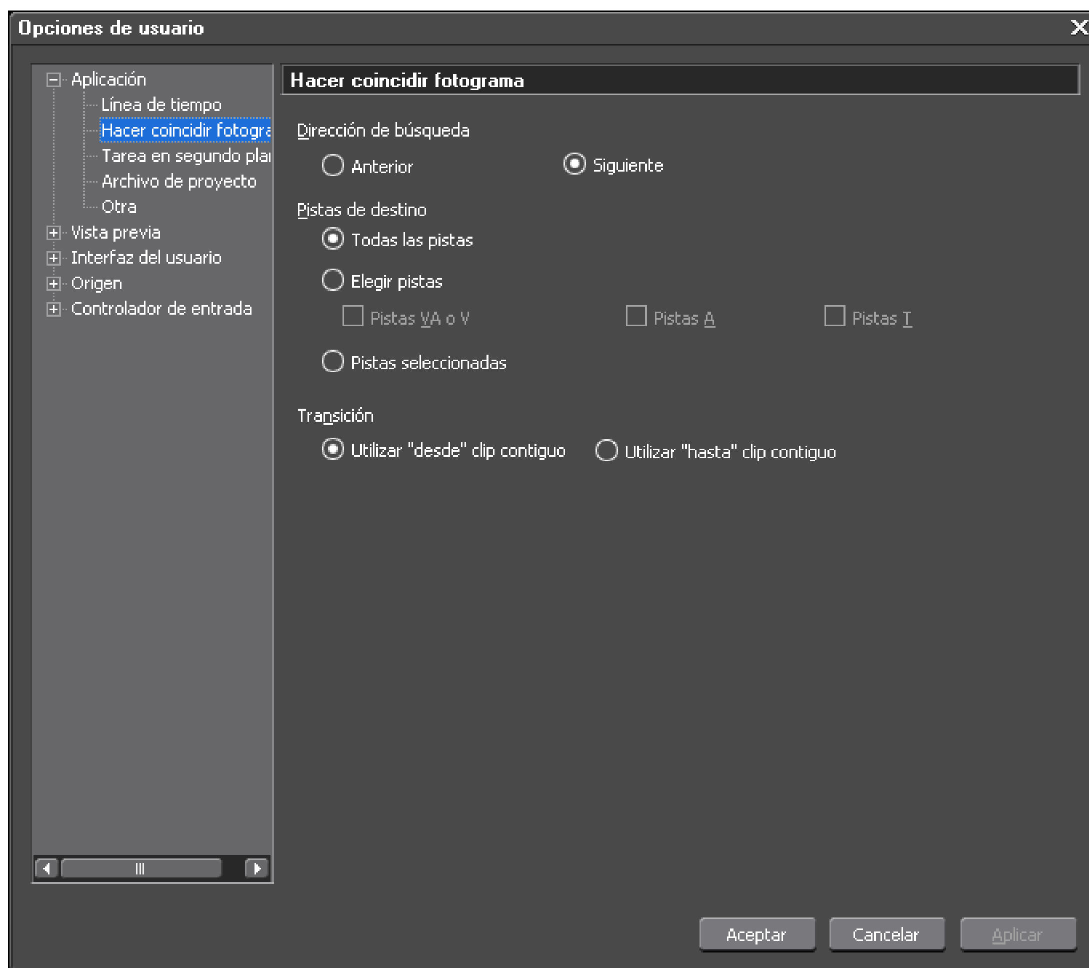
En la Figura 177, la miniatura de clip se muestra en el borde izquierdo del clip.

Opciones de Hacer coincidir fotograma

Las opciones de Hacer coincidir fotograma determinan el orden de búsqueda y los destinos. Consulte la Figura 178.

Nota Después de efectuar cambios en cualquier elemento del cuadro de diálogo de las opciones de Hacer coincidir fotograma, haga clic en el botón **Aplicar** para aplicarlos y hacer que surtan efecto. Se pueden realizar varios cambios antes de hacer clic en el botón **Aplicar**.

Figura 178. Opciones de Hacer coincidir fotograma



Dirección de búsqueda

Seleccione una dirección de búsqueda: Anterior o Siguiente (predeterminada). Anterior busca de derecha a izquierda en la línea de tiempo. Siguiente busca de izquierda a derecha en la línea de tiempo.

Pistas de destino

Al seleccionar las pistas de destino se establecen las pistas que se van a buscar. El valor predeterminado es Todas las pistas. Si desea limitar las

pistas que se buscan, seleccione Elegir pista; a continuación, seleccione las pistas que se deben incluir en las búsquedas. Opciones:

- Pistas VA o Pistas V (vídeo/sonido o sólo vídeo, respectivamente)
- Pistas A (sonido)
- Pistas T (título)
- Pistas seleccionadas (la pista que está seleccionada en la ventana de línea de tiempo)

Transición

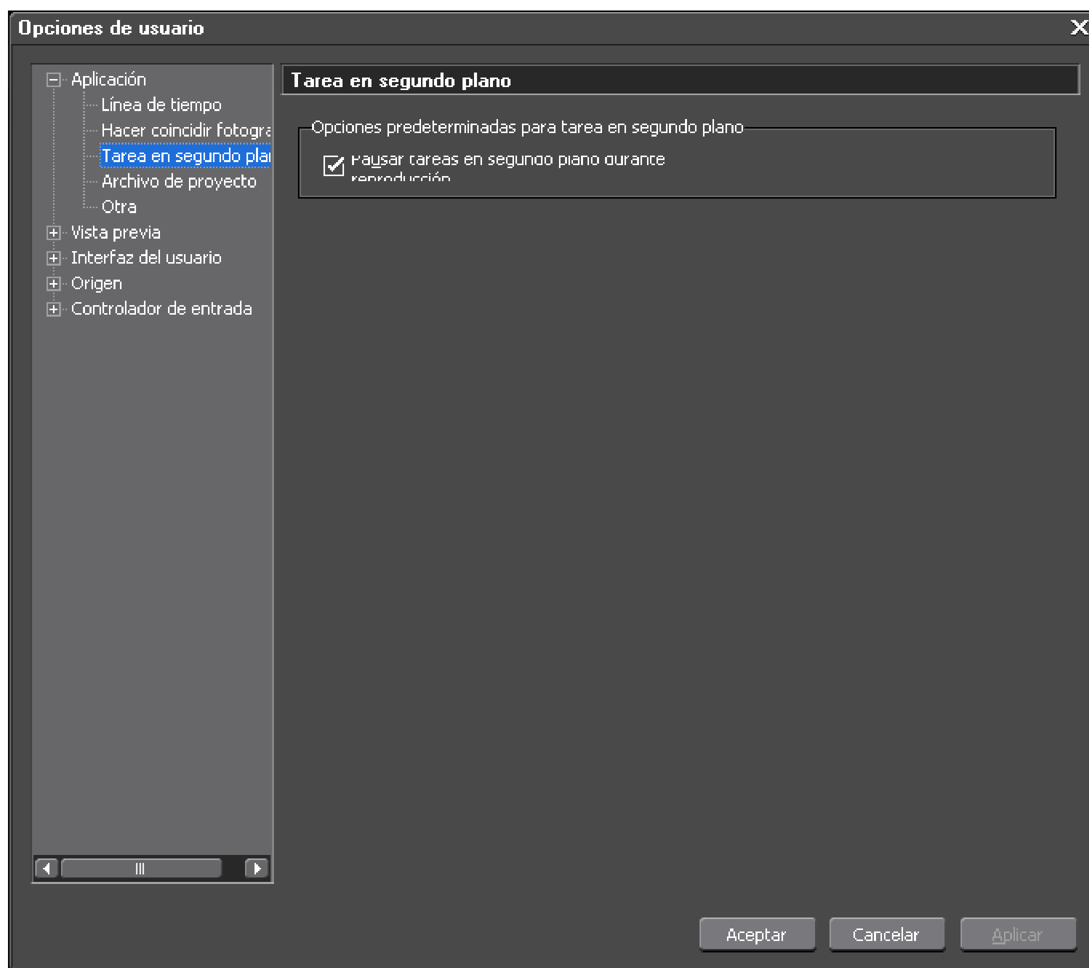
Al buscar transiciones, esta opción determina si se debe buscar el fotograma previo a la transición (“desde” clip contiguo) o el posterior a la transición (“hasta” clip contiguo). Predeterminado = "desde" clip contiguo

Opciones de Tarea en segundo plano

Las opciones de Tarea en segundo plano determinan si la tarea en segundo plano que se está procesando se pone en pausa o no durante la reproducción. Las tareas en segundo plano pueden ser la creación de archivos proxy, la creación de caché de forma de onda o el procesamiento de clips.

Active la opción Pausar tareas en segundo plano durante reproducción si durante la reproducción desea poner en pausa el procesamiento en segundo plano. Consulte la Figura 179. Para obtener más información acerca tareas en segundo plano, consulte *Tareas en segundo plano* en la página 306.

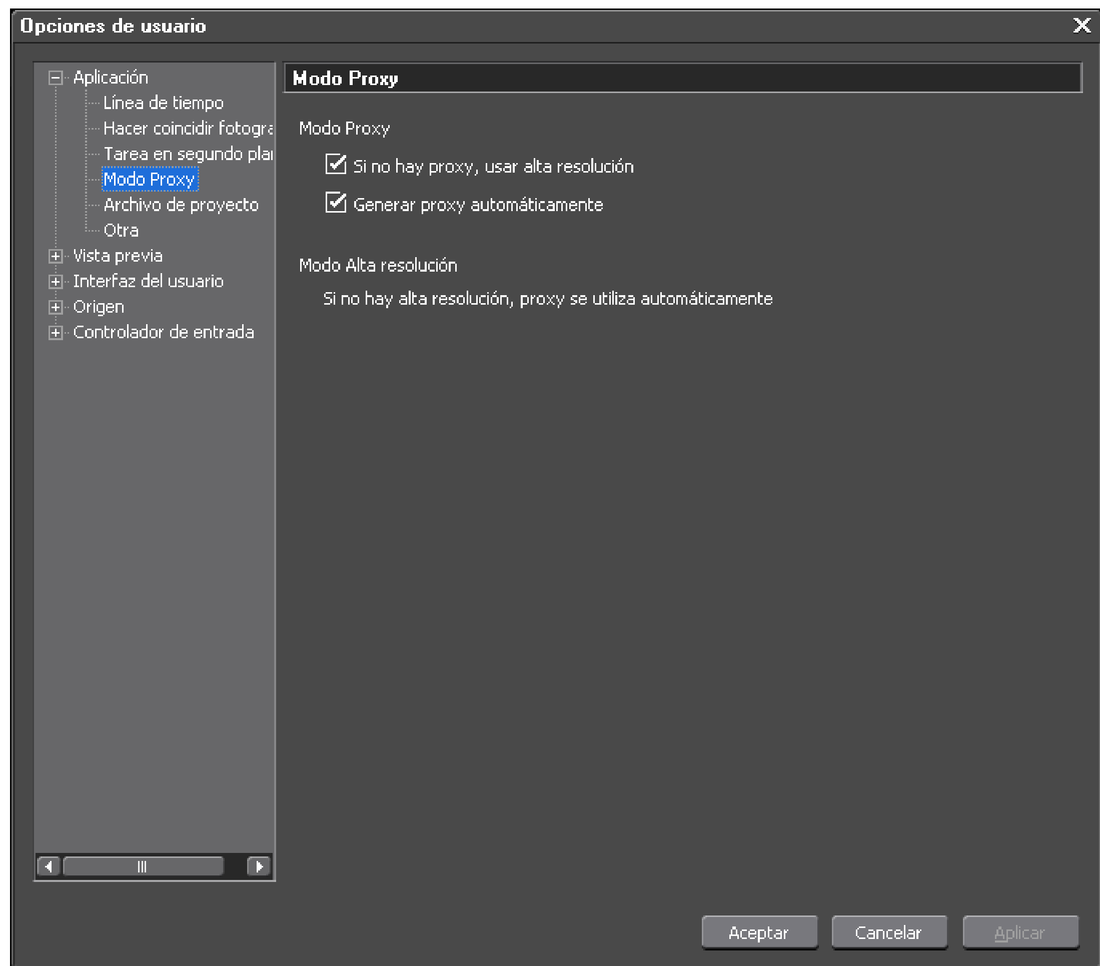
Figura 179. Opciones de Tarea en segundo plano



Opciones de Modo Proxy

Las opciones de Modo Proxy determinan lo que debe hacerse si no hay archivos proxy en un clip de alta resolución.

Figura 180. Opciones de Modo Proxy



Seleccione o anule la selección de las opciones para el control de proxy.

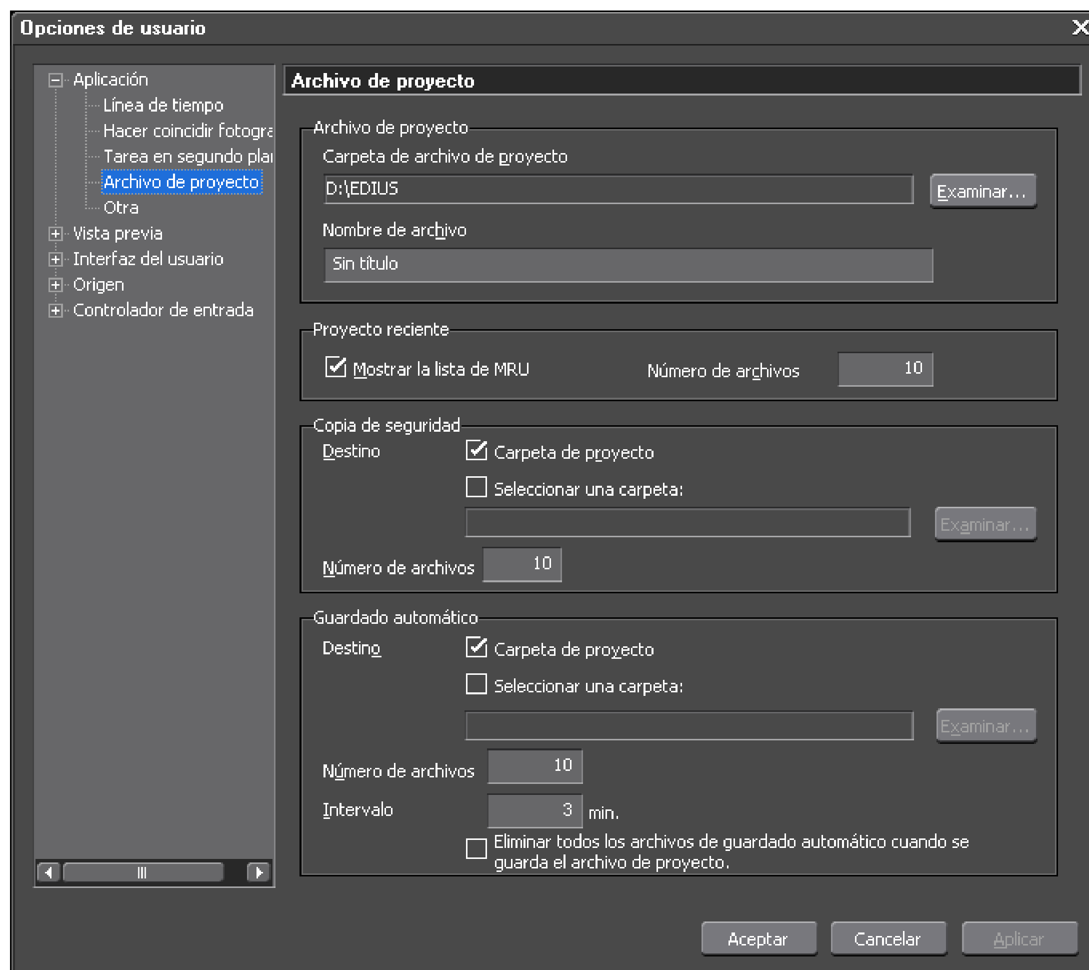
- Si no hay proxy, usar alta resolución: si no hay un archivo proxy para un clip de alta resolución colocado en la línea de tiempo, EDIUS permite editar el archivo de alta resolución.
- Generar proxy automáticamente: cuando se coloca un archivo de alta resolución en la línea de tiempo, se genera un archivo proxy como tarea en segundo plano.

Opciones de Archivo de proyecto

Las opciones de Archivo de proyecto determinan el comportamiento y las ubicaciones de guardado automático y copia de seguridad de los proyectos.

En el cuadro de diálogo Opciones de usuario, en el árbol Aplicación seleccione Archivo de proyecto (haga clic en el signo “+” para expandir el árbol en caso de que esté contraído).

Figura 181. Opciones de Archivo de proyecto



Carpeta de archivo de proyecto

Si bien cuando se inicia EDIUS por primera vez se especifica la carpeta de proyectos predeterminada, en el cuadro de diálogo Archivo de proyecto puede indicarse una carpeta de proyecto nueva en cualquier momento.

Para cambiar la carpeta de archivo de proyecto, indique una ruta nueva de carpeta, o bien haga clic en el botón **Examinar...** y acceda a la carpeta de archivo que desee.

Nombre de archivo

El nombre que se especifica aquí es el nombre de archivo predeterminado que se asigna cuando se cree un proyecto. Cada vez que se utiliza este nombre de archivo, automáticamente se añade un número que va incrementándose. Por ejemplo, si el primero proyecto se denomina Sin título, los nombres de archivos subsiguientes se denominarán Sin título1, Sin título2, Sin título3, etcétera.

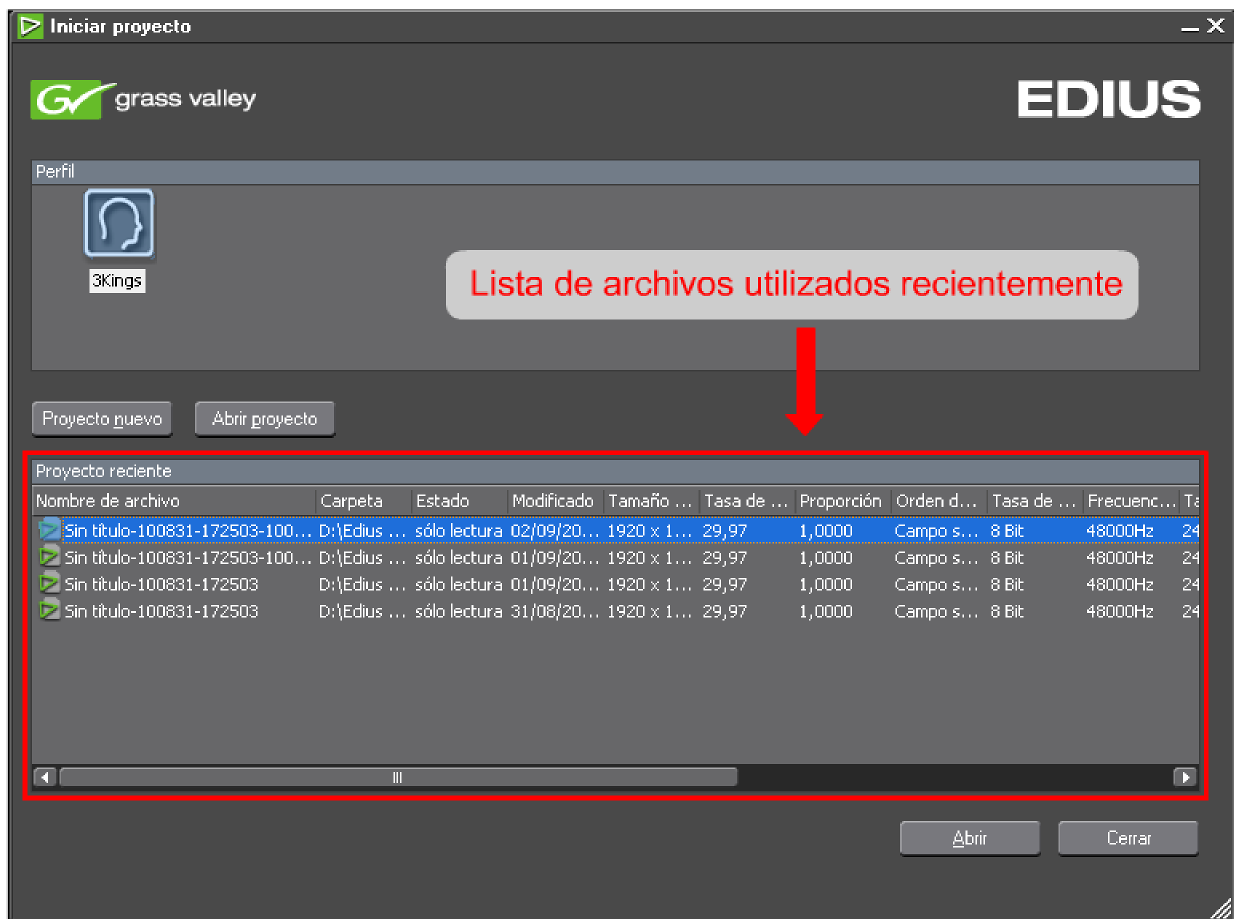
Nota Al crearse un proyecto, en ese momento se puede especificar cualquier nombre de archivo. El nombre que aparece en el campo Nombre de archivo se utiliza sólo si no se ha indicado otro nombre de archivo.

Proyecto reciente

Seleccione Nombre de la lista de MRU si desea ver una lista de los proyectos utilizados más recientemente en la ventana de inicio de EDIUS cada vez que se ejecute la aplicación. La opción Número de archivos establece la cantidad de archivos utilizados recientemente que aparecen en la lista.

Consulte la Figura 182 para ver un ejemplo.

Figura 182. Lista de archivos utilizados recientemente en la ventana de inicio



Archivos de copia de seguridad

Los archivos de copia de seguridad sólo se usan en circunstancias inusuales, como archivos de proyectos que empiezan a dañarse o bloqueo de EDIUS durante la edición. No se utilizan en operaciones normales.

Cada vez que se guarda un proyecto, automáticamente se crea un archivo de copia de seguridad. Cada proyecto puede tener de uno a 100 archivos de copia de seguridad. Si se alcanza el máximo de archivos de copia de seguridad en una carpeta de copia de seguridad, al crearse otra copia de seguridad se elimina el archivo más antiguo.

Los archivos de copia de seguridad se crean automáticamente de este modo:

Ubicación

{Nombre_proyecto}/{Proyecto}/Copia de seguridad

Nombre de archivo

{Nombre_proyecto}-AAMMDD-HHMMSS.ezp

Nota Los archivos de copia de seguridad son de sólo lectura y no se pueden sobrescribir.

Para recuperar un proyecto de un archivo de copia de seguridad, copie el archivo en la carpeta original del proyecto e importe el archivo.

Archivos de guardado automático

Si se activa el guardado automático, los archivos de proyecto se guardan automáticamente en el intervalo que se especifique.

Cada proyecto puede tener de uno a 100 archivos de guardado automático. Si se alcanza el máximo de archivos de guardado automático en una carpeta de copia de guardado automático, cuando se crea otro archivo de guardado automático se elimina el archivo más antiguo.

Si se guarda un proyecto, todos los archivos de guardado automático pueden quedarse en los directorios de guardado automático o eliminarse de manera automática.

Cuando se activa el guardado automático, se crean archivos de guardado automático de este modo:

Ubicación

{Nombre_proyecto}/{Proyecto}/Guardado automático

Nombre de archivo

{Nombre_proyecto}-AAMMDD-HHMMSS.ezp

Para recuperar un proyecto de un archivo de guardado automático, copie el archivo en la carpeta original del proyecto e importe el archivo.

Nota Los archivos de copia de guardado automático son de sólo lectura y no se pueden sobrescribir.

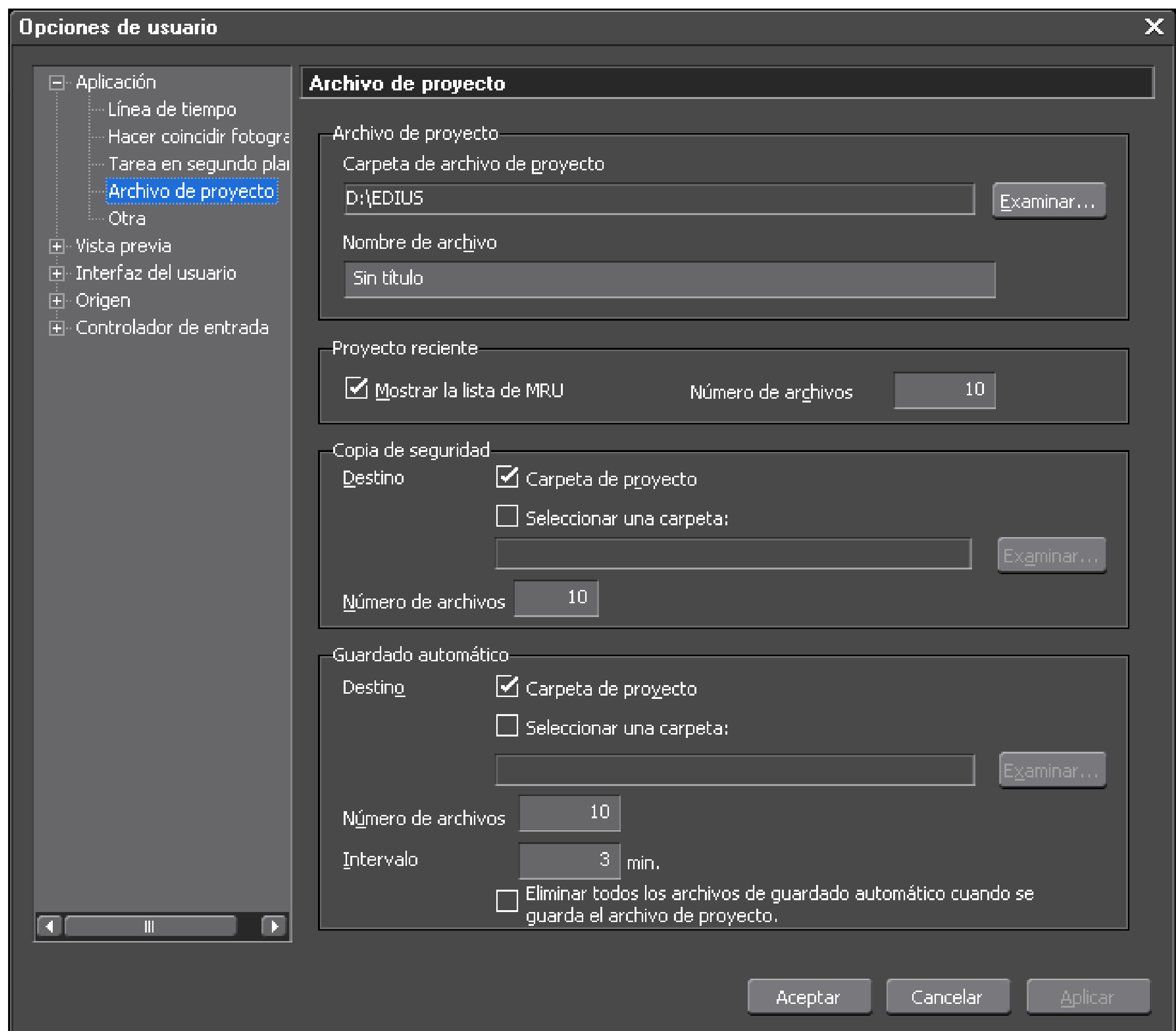
Copia de seguridad/Guardado automático

Para configurar las opciones de copia de seguridad y guardado automático, siga estos pasos:

1. En la barra de menús de la ventana de visualización, seleccione Opciones>Opciones de usuario>Aplicación>Archivo de proyecto.

Aparece el cuadro de diálogo Archivo de proyecto que se muestra en la Figura 183.

Figura 183. Cuadro de diálogo Archivo de proyecto



2. En la sección Copia de seguridad, active la opción Seleccionar una carpeta si desea guardar archivos de copia de seguridad en una ubicación distinta de la carpeta de proyecto.
3. Haga clic en el botón **Examinar** y seleccione la ubicación de la carpeta para los archivos de copia de seguridad.

Nota Si dicha carpeta no existe todavía, haga clic en el botón **Crear nueva carpeta** en el cuadro de diálogo Buscar carpeta y créela.

4. Haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo Buscar carpeta.
5. En el campo Número de archivos, especifique la cantidad máxima de archivos de copia de seguridad (de 1 a 100) que se crean en la carpeta de proyecto, así como la ubicación de la copia de seguridad.
6. En la sección Guardado automático, active la opción Seleccionar una carpeta si desea almacenar archivos de guardado automático en una ubicación distinta de la carpeta de proyecto.
7. Haga clic en el botón **Examinar** y seleccione la ubicación de la carpeta para los archivos de guardado automático.

Nota Si dicha carpeta no existe todavía, haga clic en el botón **Crear nueva carpeta** en el cuadro de diálogo Buscar carpeta y créela.

8. Haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo Buscar carpeta.
9. En el campo Número de archivos, especifique la cantidad máxima de archivos de guardado automático (de 1 a 100) que se crean en la carpeta de proyecto, así como la ubicación de la copia de seguridad.
10. En el campo Intervalo, especifique el intervalo de guardado automático (de 1 a 180 minutos).
11. Si desea que todos los archivos de guardado automático se eliminen automáticamente al guardar el proyecto de forma manual, active la opción Eliminar todos los archivos de guardado automático cuando se guarda el archivo de proyecto.
12. Haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo Archivo de proyecto.

Aspectos que tener en cuenta en la copia de seguridad o el guardado automático

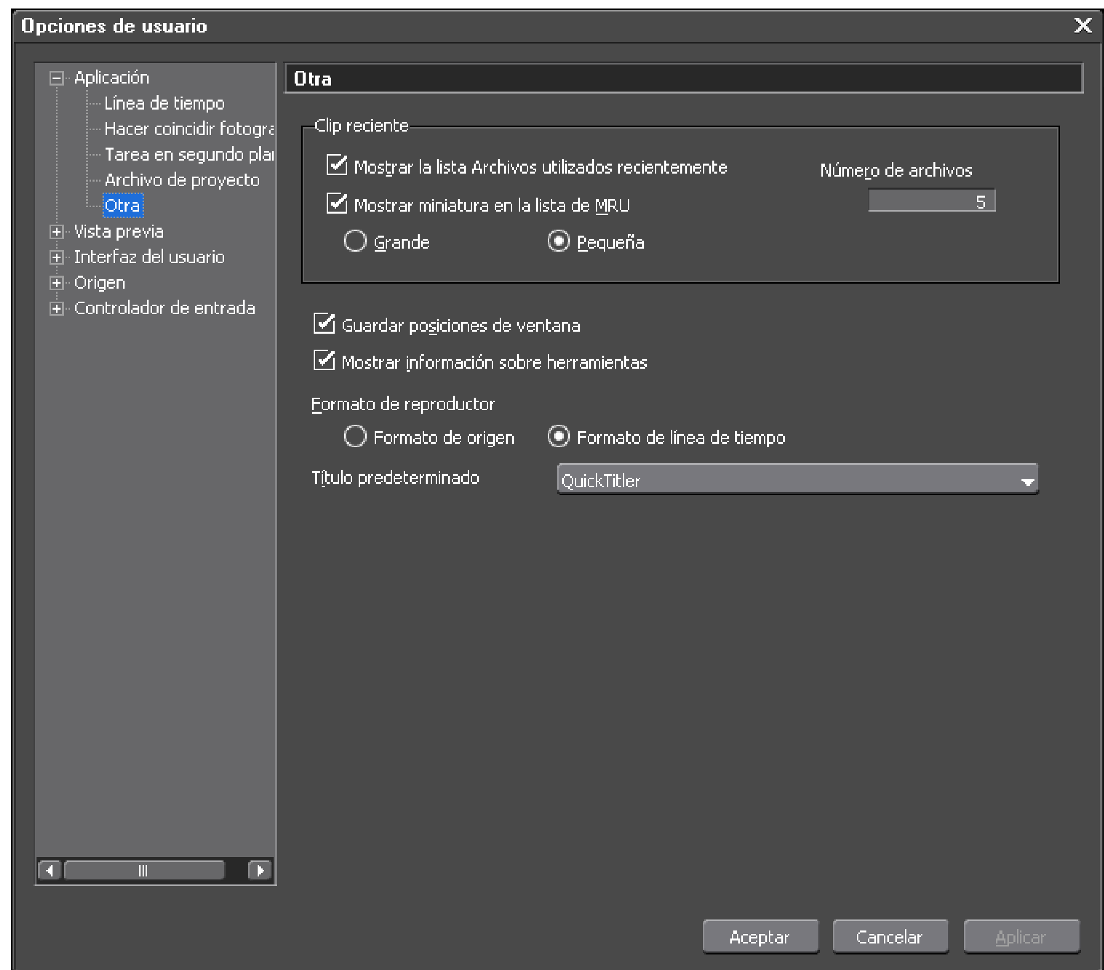
- Un nombre de archivo de copia de seguridad o guardado automático tiene 255 caracteres como máximo. Si los procedimientos de denominación normales ({directorio_proyecto} o {directorio_secundario}/{nombre_proyecto}-AAMMDD-HHMMSS.exp genera una ruta de archivo superior a 255 caracteres, el nombre de archivo se trunca a {directorio_proyecto} o {directorio_secundario}/ {primeros_cinco_caracteres_nombre_proyecto}-HHMMSS.exp.
- Los archivos de copia de seguridad y de guardado automático no aparecen en la lista Archivos utilizados recientemente
- Si Carpeta de proyecto y Seleccionar una carpeta están desactivados (consulte la Figura 183) para copia de seguridad o guardado automático, no se crean archivos de copia de seguridad ni de guardado automático.
- Si sólo está activado Seleccionar una carpeta y la ubicación indicada no está disponible, en la ubicación de la carpeta de proyecto se crea un archivo de copia de seguridad o de guardado automático aunque esa opción esté desactivada.

- El guardado automático de archivos no funciona en los casos siguientes:
  - La función de guardado automático está desactivada.
  - Desde el último guardado automático no ha habido ningún cambio en el contenedor ni la línea de tiempo.
  - La ventana de visualización está bloqueada.
  - El intervalo de guardado automático se ejecuta al exportar un archivo o al exportar a cinta.
  - El intervalo de guardado automático se ejecuta al ajustar un clip (excepto en modo de ajuste).
  - El intervalo de guardado automático tiene lugar al ejecutar una voz en off.
  - El intervalo de guardado automático sucede si está activo el cuadro de diálogo Opciones de importador.
  - El intervalo de guardado automático se ejecuta al definir un fotograma con recuadro.
  - El intervalo de guardado automático se ejecuta si está activo el cuadro de diálogo Opciones de proyecto.
  - El intervalo de guardado automático se ejecuta al crear un proyecto.
  - El intervalo de guardado automático se ejecuta durante la captura de la fuente.
  - El intervalo de guardado automático se ejecuta durante la reproducción, la reproducción en bucle, el avance rápido o el retroceso rápido.
  - El intervalo de guardado automático se ejecuta si se mueve el cursor del ratón o al visualizarse un menú contextual.
- Si el guardado automático no se almacena debido a operaciones de reproducción, ajuste de película o exportación de archivos, se ejecuta cuando la aplicación está inactiva.
- El guardado automático se ejecuta automáticamente antes de grabar material en cinta o en archivo.

Opciones de Otra

Las opciones de Otra son valores diversos que controlan el comportamiento de EDIUS.

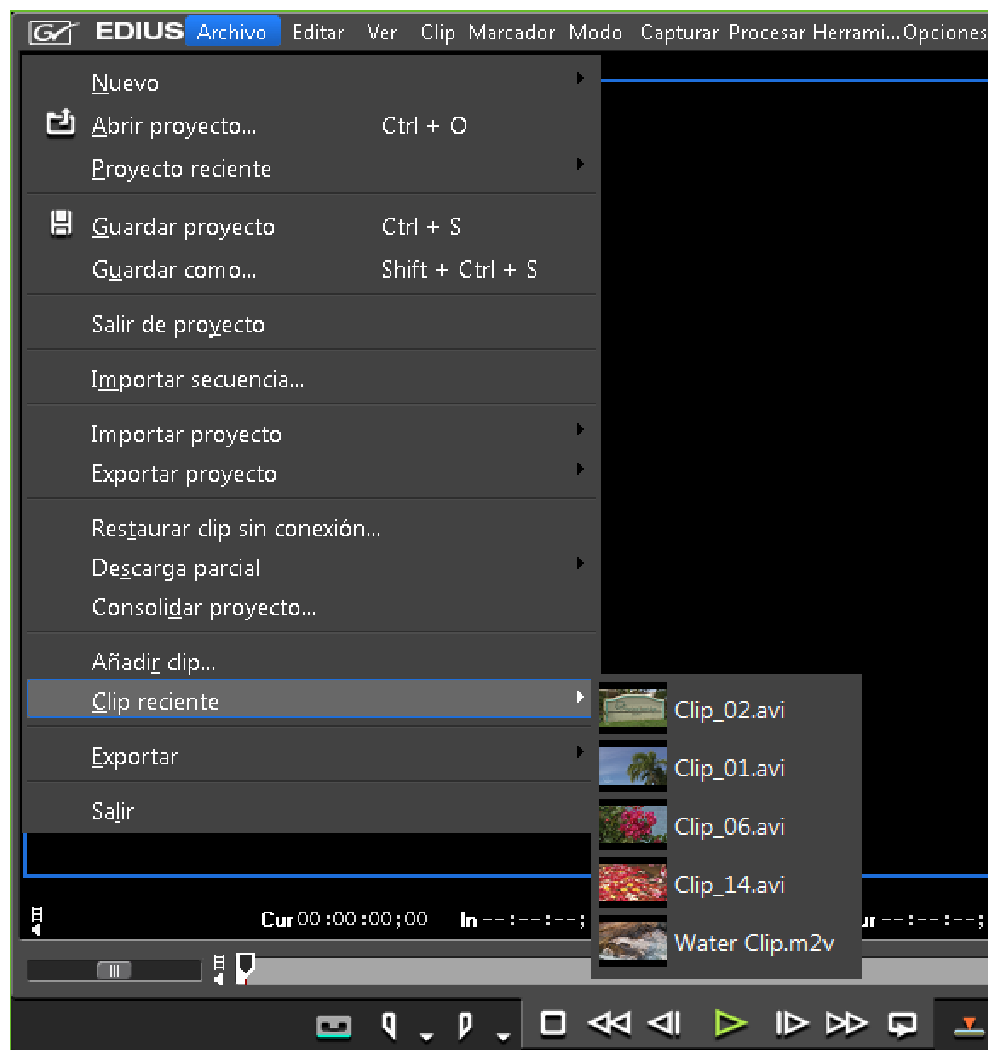
Figura 184. Opciones de Otra



Mostrar la lista Archivos utilizados recientemente

Si está seleccionada esta opción, los nombres de los clips utilizados recientemente aparecen en la lista Clip reciente, a la que se accede seleccionando Archivo>Clip reciente en la barra de menús de la ventana de visualización. Consulte la Figura 185 para ver un ejemplo.

Figura 185. Menú Clip reciente



Número de archivos

El número que se indica en este campo establece la cantidad de clips utilizados recientemente que se muestran en la lista Clip reciente. Predeterminado = 5.

Mostrar miniatura en la lista de MRU

Si está seleccionada, esta opción muestra miniaturas de clip en la lista Clip reciente. La miniatura de clip que se puede seleccionar es Grande o Pequeña (predeterminado). Para acceder a la lista Clip reciente, seleccione Archivo>Clip reciente en la ventana de visualización.

Guardar posiciones de ventana

Si se selecciona esta opción, las posiciones de ventana y paleta se guardan al cerrarse EDIUS, y se utilizan la próxima vez que se inicie EDIUS.

Mostrar información sobre herramientas

Si está activada esta opción, se muestra información sobre herramientas cuando el cursor del ratón se coloca encima de un elemento que tenga dicha información. Predeterminado = Seleccionado.

Formato de reproductor

Seleccione el formato del reproductor para la reproducción de archivos

- Formato de origen: el archivo está en el contenedor.
- Formato de línea de tiempo (predeterminado): el archivo existe en la línea de tiempo con ediciones, efectos, filtros, etcétera.

Título predeterminado

Seleccione la aplicación predeterminada que se debe usar para crear títulos.

QuickTitler es la aplicación predeterminada que se incluye con EDIUS. Si se han instalado otras aplicaciones para títulos compatibles con EDIUS (como VisTitle o TitleMotion Pro), aparecerán en la lista de selección.

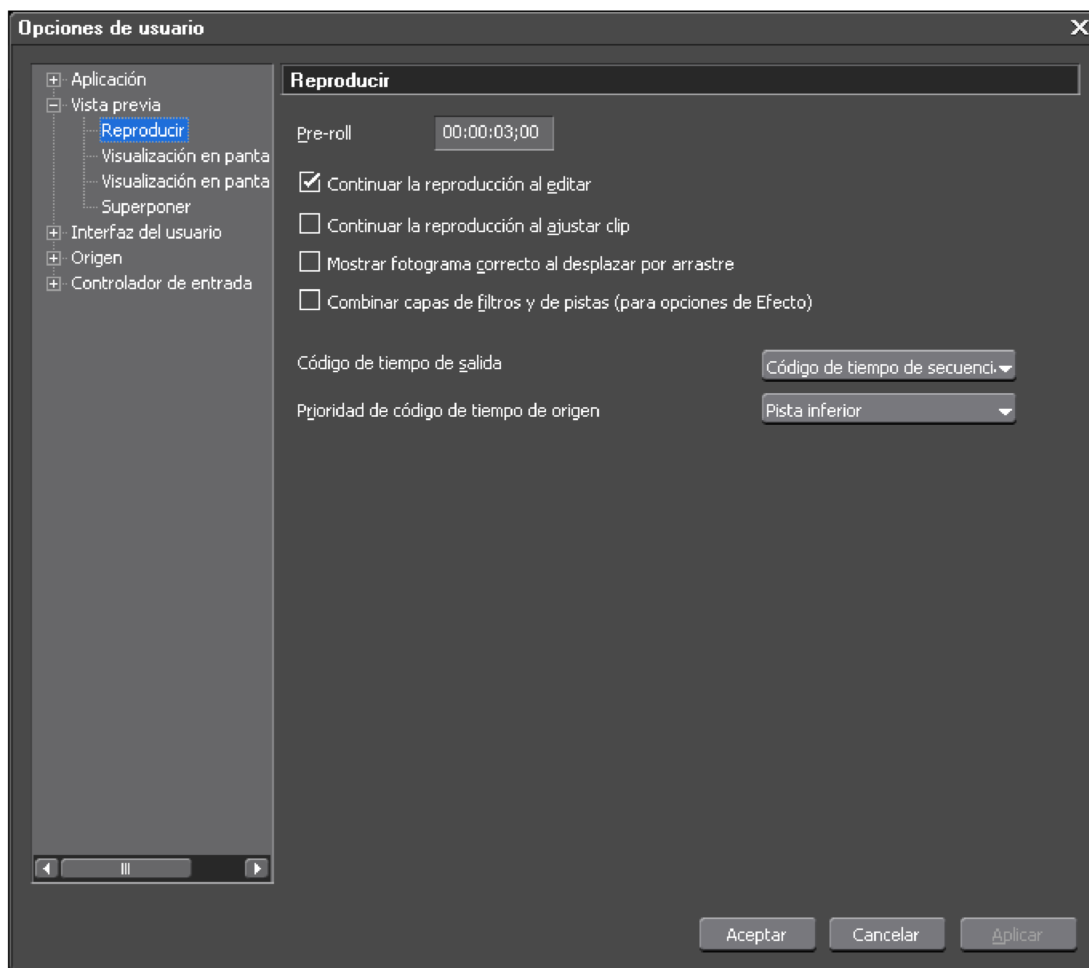
Opciones de vista previa

Las opciones de Vista previa contienen las categorías de elementos de configuración y opciones:

- Reproducir
- Visualización de pantalla completa
- Visualización en pantalla
- Superponer

Para acceder a las opciones de visualización, seleccione Opciones>Opciones de usuario>Vista previa en la barra de menús de la ventana de visualización. En la Figura 186 se muestra el cuadro de diálogo Opciones de usuario con el árbol Vista previa expandido.

Figura 186. Opciones de usuario - Vista previa - Cuadro de diálogo Reproducir



Opciones de Reproducir

Las opciones de Reproducir están disponibles al utilizar clips en la ventana de visualización (reproductor/grabador).

Pre-roll

Establezca el tiempo de pre-roll para reproducción mediante la función Reproducir el área del cursor. Predeterminado = 00:00:03;00 (3 segundos).

Continuar la reproducción al editar

Si se selecciona esta opción, continúa la reproducción aunque durante ella se ejecuten operaciones de edición. Predeterminado = Seleccionado.

Continuar la reproducción al ajustar clip

Si se selecciona esta opción, continúa la reproducción aunque durante ella se ejecuten operaciones de ajuste. Predeterminado = No seleccionado.

Mostrar fotograma correcto al desplazar por arrastre

Si se selecciona esta opción, siempre se muestra el fotograma correcto durante el desplazamiento por arrastre (arrastrando el cursor de la línea de tiempo con el ratón). Si no está seleccionada, durante el desplazamiento por arrastre se pueden perder algunos fotogramas. Al desplazar por arrastre archivos MPEG o Windows Media, se recomienda desactivar esta opción. Predeterminado = No seleccionado.

Combinar capas de filtros y de pistas (para opciones de Efecto)

Si está seleccionada, esta opción muestra una imagen compuesta al previsualizar clips en el cuadro de diálogo de las opciones de Efecto. Por ejemplo, la imagen compuesta de las imágenes de pista V1 y V2 se muestra al abrir el cuadro de diálogo de las opciones de un filtro de vídeo que se aplica a la pista V1. Si esta opción no está seleccionada, sólo se muestra la imagen de la pista V1. Predeterminado = No seleccionado.

Código de tiempo de salida

Seleccione el código de tiempo que debe exportarse al exportar a un archivo o una cinta. Opciones:

- Código de tiempo de secuencia (predeterminado)
- Código de tiempo de origen

Prioridad de código de tiempo de origen

Al exportar o visualizar el código de tiempo de origen, establezca la prioridad de pista en Pista inferior (predeterminado) o Pista superior.

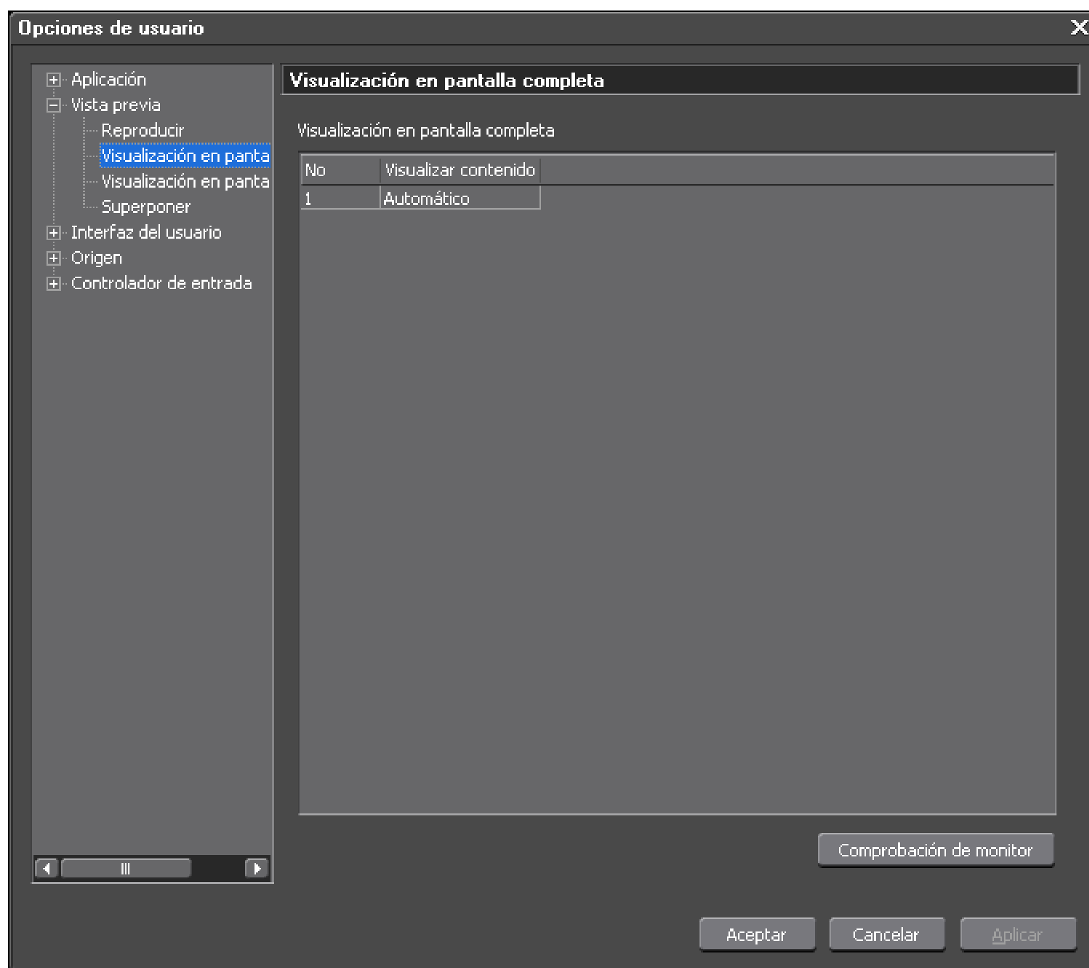
Nota Aunque se seleccione Pista inferior, si la transparencia de la pista superior no se establece en 100 %, no se mostrará el código de tiempo de la pista inferior.

Visualización en pantalla completa

Las opciones de Visualización de pantalla completa permiten verificar los monitores conectados al ordenador de EDIUS para comprobar que admitan la visualización de pantalla completa.

Como se muestra en la Figura 187, los monitores conectados al ordenador de EDIUS aparecen en la lista Visualización de pantalla completa.

Figura 187. Opciones de Visualización de pantalla completa



Haga clic en el botón **Comprobar monitor** para comprobar la visualización a pantalla completa de los monitores. El número de monitor se visualizará en pantalla, por ejemplo 1, 2.

Opciones de visualización en pantalla

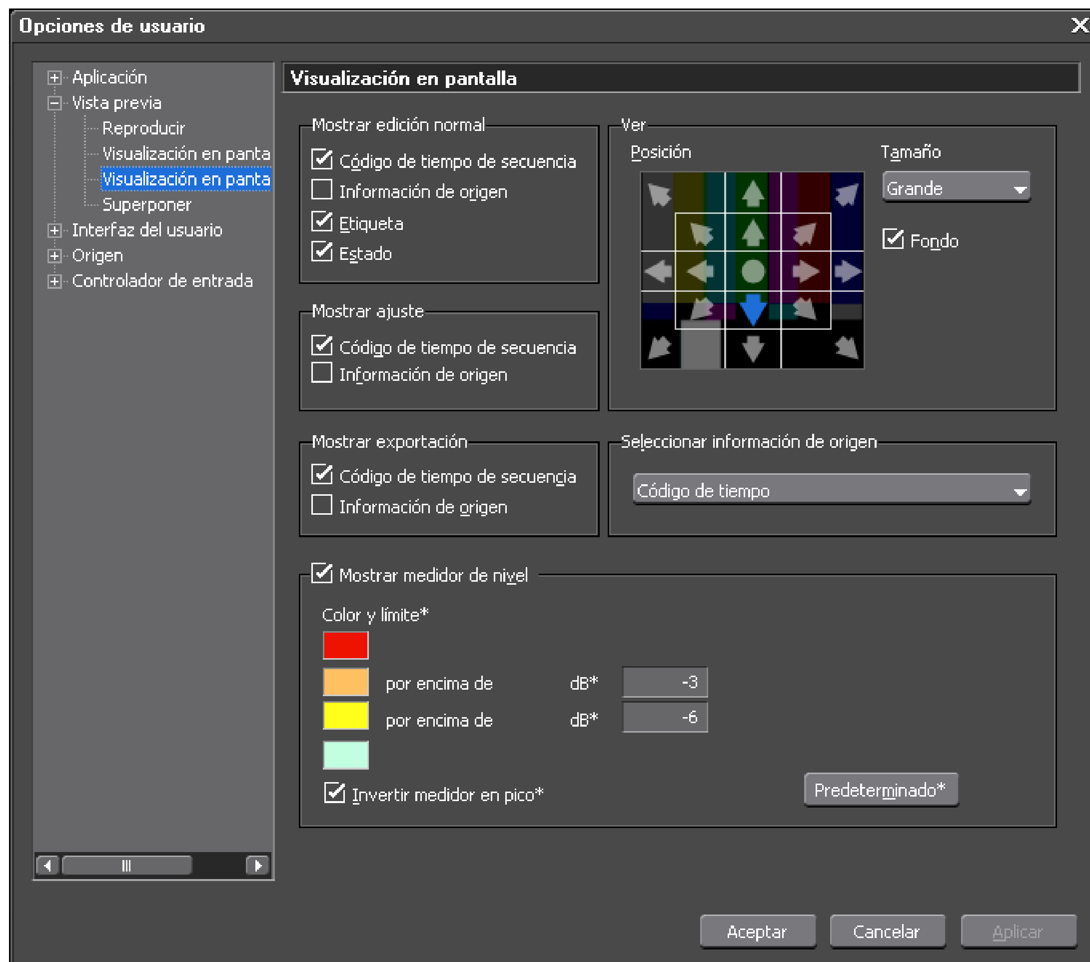
Las opciones de Visualización en pantalla determinan las propiedades de la información que aparece en la ventana de visualización, por ejemplo códigos de tiempo y medidores de sonido.

Para acceder a las opciones de Superponer, seleccione Opciones>Opciones de usuario>Vista previa en la ventana de visualización. Después, en el árbol Vista previa, seleccione Visualización en pantalla. Consulte la Figura 188.

Si el árbol Vista previa está contraído, haga clic en “+” para expandirlo.

Nota Después de efectuar cambios en cualquier elemento del cuadro de diálogo Superponer, haga clic en el botón **Aplicar** para aplicarlos y hacer que surtan efecto. Se pueden realizar varios cambios antes de hacer clic en el botón **Aplicar**.

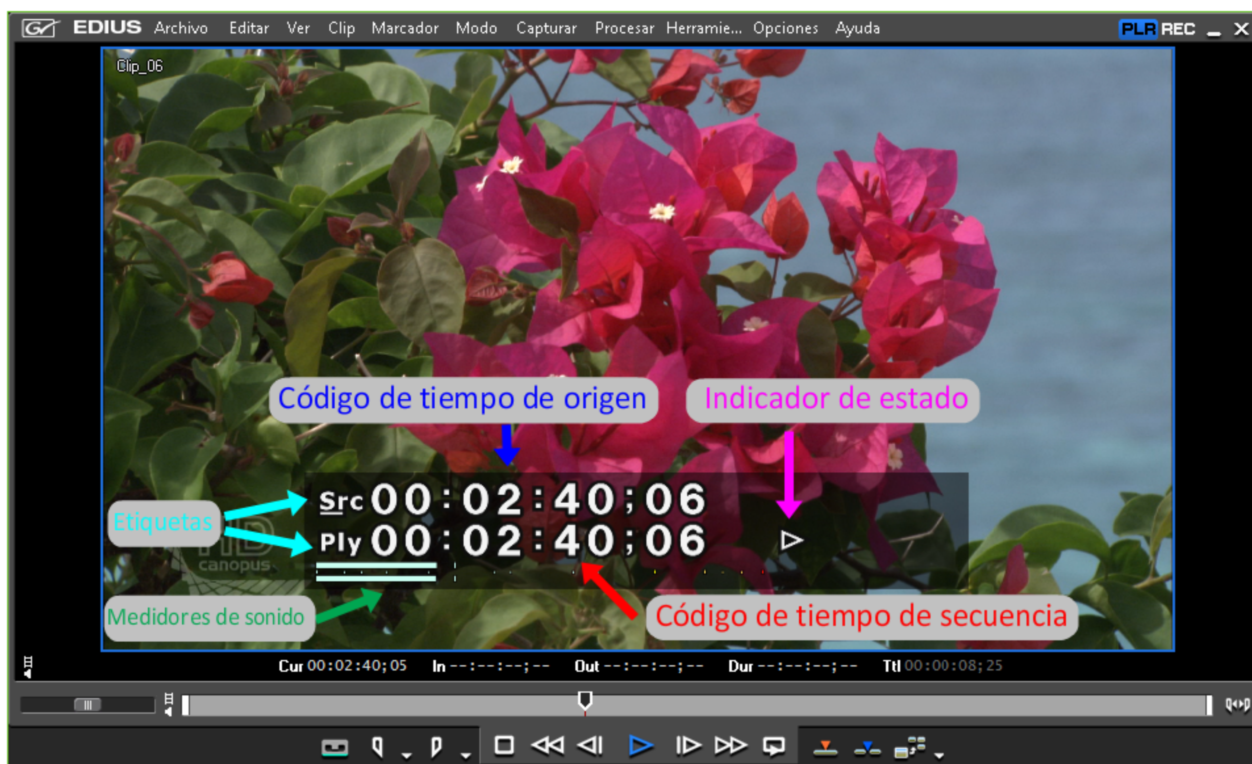
Figura 188. Opciones de Visualización en pantalla



Las opciones anteriores muestran la información que aparece en la Figura 189.

Nota Mostrar edición normal: Información de origen no está seleccionada de forma predeterminada, pero en este ejemplo se ha activado.

Figura 189. Visualizaciones en pantalla en la ventana del reproductor



Mostrar edición normal

Active los elementos de superposición que se deben visualizar en las operaciones de edición normal; para ello, seleccione los elementos que desea visualizar. Las opciones son:

- Código de tiempo de secuencia
- Información de origen (la información que aparece la determina la opción Información de origen que mostrar).
- Etiqueta
- Estado

Superposiciones de Mostrar ajuste

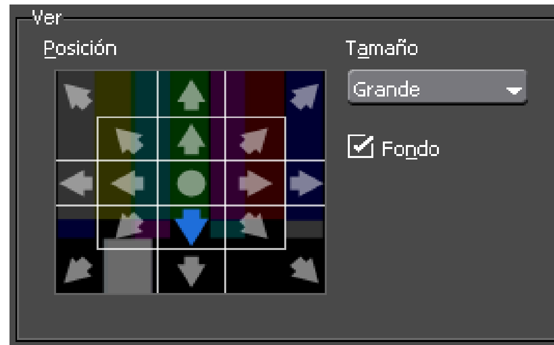
Seleccione los elementos de superposición que se deben visualizar en las operaciones de edición de ajuste. De forma predeterminada, Código de tiempo de secuencia está seleccionado e Información de origen no está seleccionado.

Ver

Las opciones de Ver determinan la posición de los elementos de de visualización en pantalla que aparecen en la ventana de visualización. La

posición predeterminada es centrado verticalmente y centrado horizontalmente. La Figura 190 muestra las opciones de visualización en pantalla.

Figura 190. Controles de Visualización en pantalla



Posición

La flecha azul indica la posición actual de las superposiciones. Para cambiar la posición de visualización, haga clic en la flecha que representa la posición que desea. Para centrar las superposiciones vertical y horizontalmente, haga clic en el círculo central.

Tamaño

En la lista desplegable Tamaño, el tamaño de la superposición puede definirse en pequeño, mediano o grande. Predeterminado = Grande.

Fondo

Si se selecciona Fondo, detrás de la visualización en pantalla se muestra el área de fondo sombreada. Si no desea el fondo sombreado, anule la selección del fondo. Predeterminado = Seleccionado.

Mostrar exportación

Seleccione la información de visualización en pantalla que debe incluirse en las pantallas de exportación. De forma predeterminada, Código de tiempo de secuencia está seleccionado e Información de origen no está seleccionado.

Seleccionar información de origen

Si Información de origen es un elemento de visualización en pantalla que se selecciona para operaciones de edición normal, ajuste o exportación, esta opción determina la información de origen que se muestra. Opciones:

- Código de tiempo (predeterminado)
- Día de grabación
- Hora de grabación
- Fecha de grabación
- Fecha de grabación (2 líneas)

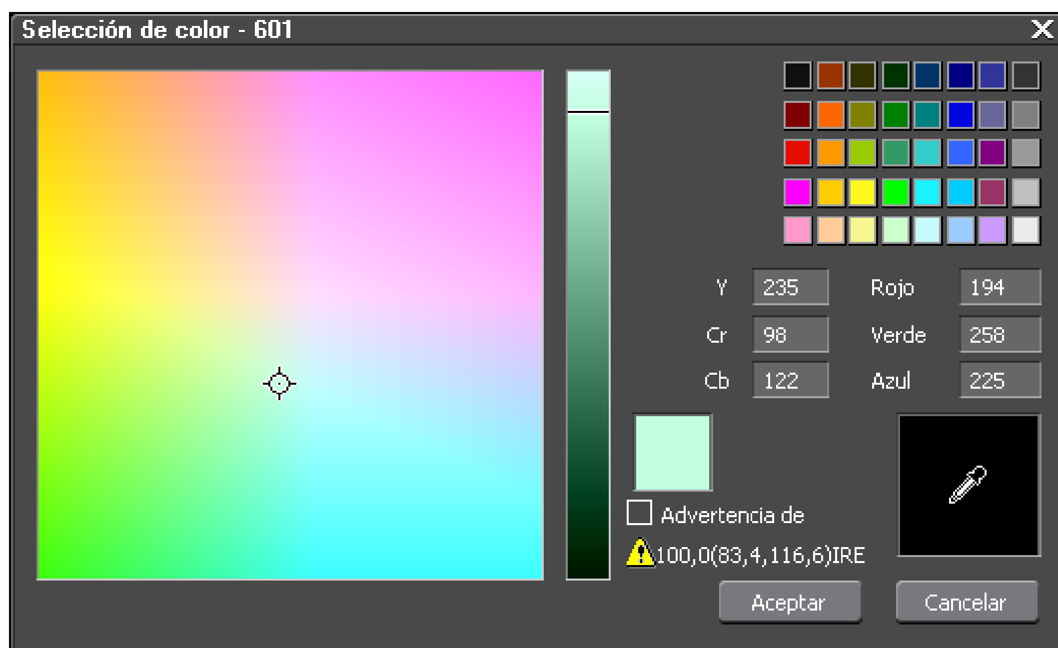
Mostrar medidor de nivel

Si se selecciona mostrar medidor de nivel, aparecen en pantalla medidores de nivel de sonido como se ilustra en la Figura 189.
Predeterminado = Seleccionado.

Color y límite

Se pueden personalizar los colores de la barra del medidor y los límites en los que cambian los colores. Para cambiar los colores, haga clic en el color que desee modificar, Aparece el selector de colores que se muestra en la Figura 191.

Figura 191. Selector de colores de la barra del medidor



Seleccione el color que desee para el segmento de la barra del medidor.

Nota Seleccione la casilla de advertencia de IRE para limitar la selección de colores a niveles de IRE seguros predeterminados

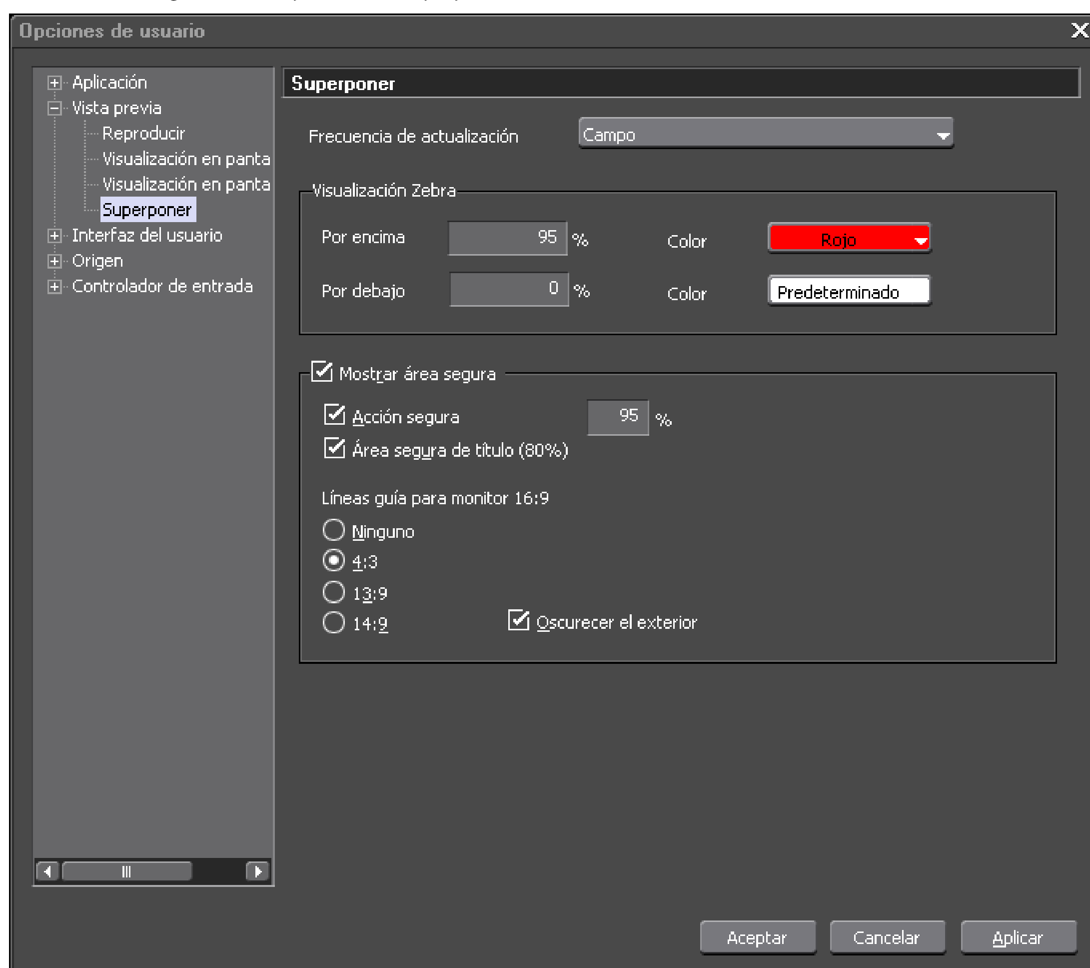
Si desea cambiar los límites, especifique el nivel de dB para los segmentos dos y tres en los que cambiarán los colores de la barra del medidor.

Haga clic en el botón **Predeterminado*** para restaurar los límites y colores del medidor a los valores predeterminados.

Opciones de Superponer

En las opciones de Superponer se establecen los valores de Frecuencia de actualización, Visualización Zebra y los ajustes de área segura. Consulte la Figura 192.

Figura 192. Opciones de Superponer



Frecuencia de actualización

Seleccione la frecuencia de actualización de las superposiciones: Campo (predeterminado) o Fotograma.

Visualización Zebra

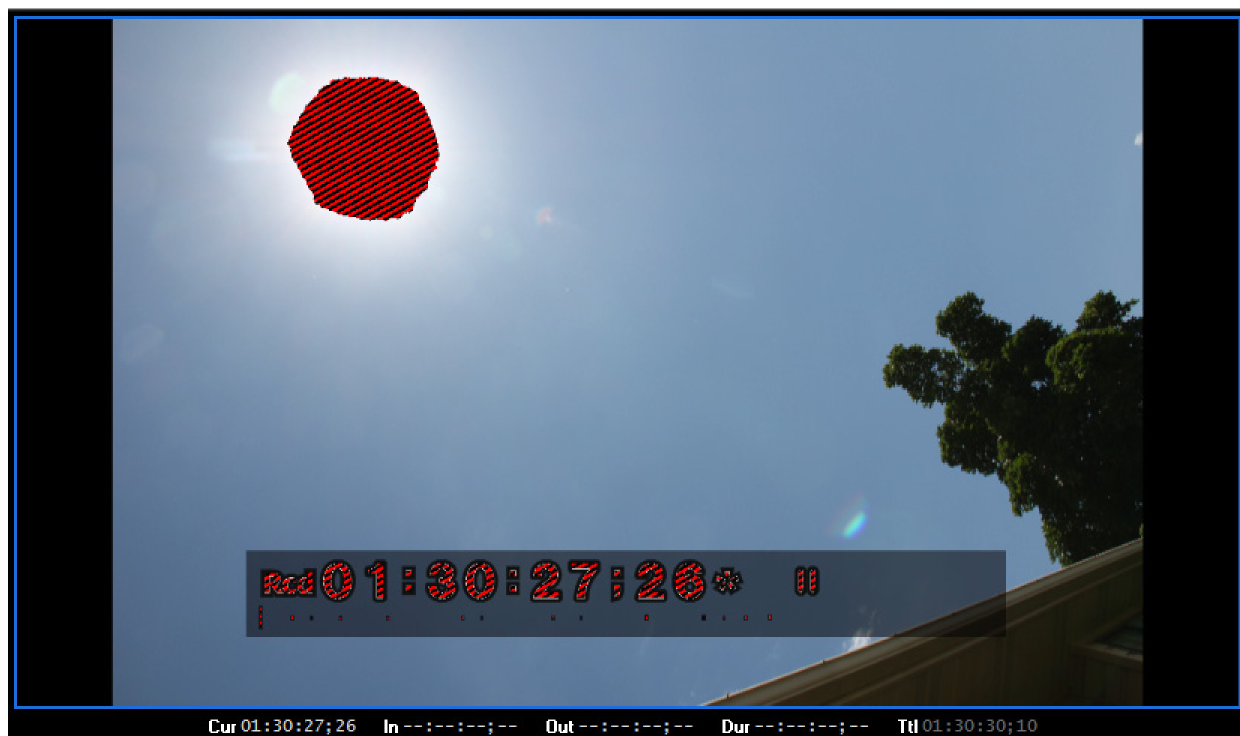
Si el brillo de los píxeles llega o sobrepasa el nivel indicado, dichos píxeles se muestran en pantalla con un color negro que alterna y las franjas de color seleccionadas.

Los colores que pueden seleccionarse en el motivo Zebra son:

- Blanco (predeterminado)
- Rojo
- Azul
- Amarillo

Los límites de Por encima y Por debajo pueden definirse con colores diferentes. Por ejemplo, si el nivel Por encima es del 95 % en color rojo, los píxeles cuyo brillo sobrepase el 95 % presentarán un motivo rojo y negro de Zebra. Si el nivel Por debajo es del 20 % en color blanco, los píxeles cuyo brillo quede por debajo del 20 % presentarán un motivo blanco y negro de Zebra. Consulte la Figura 193 para ver un ejemplo.

Figura 193. Motivo de brillo de Zebra



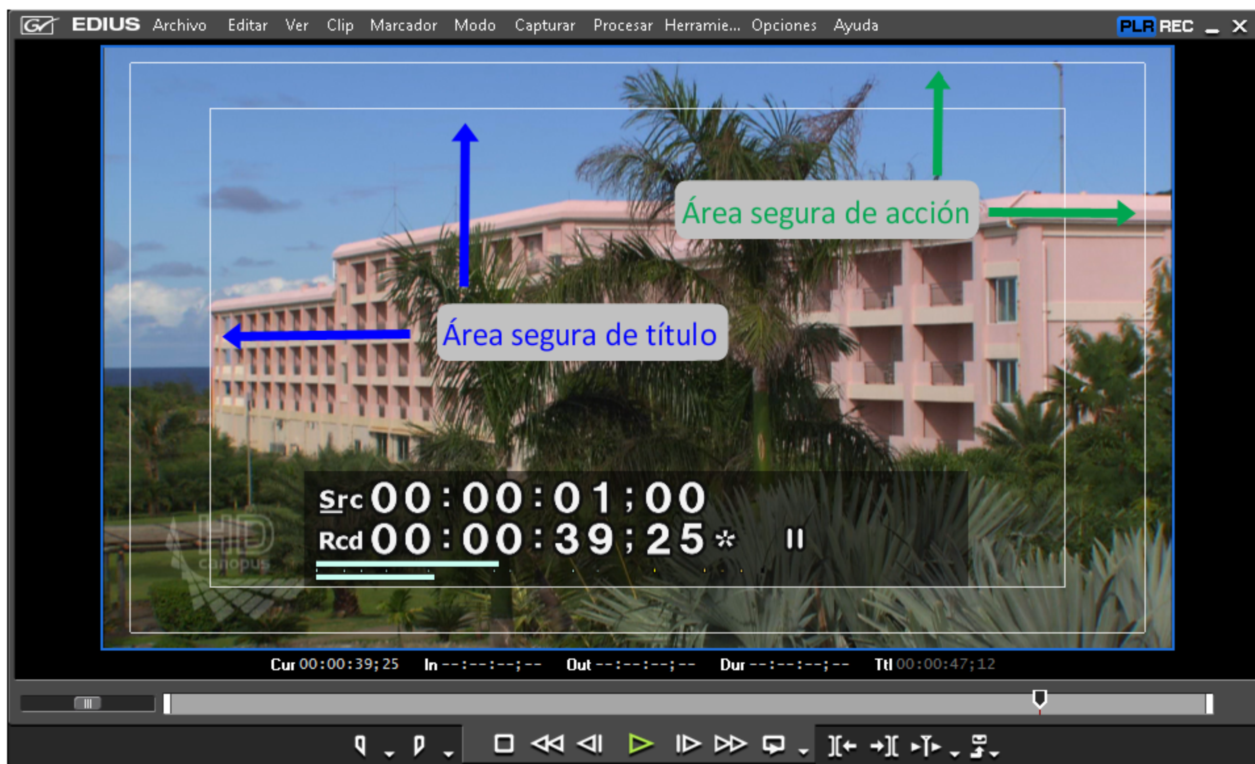
Mostrar área segura

Las superposiciones de Mostrar área segura muestran un contorno en el contenido de vídeo que indica las áreas seguras de acción y títulos. En algunas pantallas se pueden perder bordes de contenido debido a distintos grados de sobreexploración. Para asegurarse de que los títulos y demás información importante estén siempre visibles, deben estar dentro de las áreas seguras.

Si se selecciona Mostrar área segura, Área segura de acción se puede definir del modo que se necesite (predeterminado = 100 % de la pantalla). En la Figura 194, el área segura de acción se ha definido al 95 % para ver mejor la superposición.

El área segura de título se establece en el 80 % de la pantalla y no se puede modificar. Seleccione Área segura de título (80 %) para visualizar la superposición del área segura de título.

Figura 194. Superposiciones de área segura



Líneas guía para monitor 16:9

Si las opciones del proyecto y el contenido tienen una proporción 16:9, activar las guías para otra proporción puede resultar útil para ver el contenido que se puede perder en un monitor que tenga esa proporción.

Si se selecciona Oscurecer el exterior, se sombrea el contenido que esté fuera de las guías.

La Figura 195 muestra las opciones seleccionadas de las líneas 4:3 y Oscurecer el exterior. Las superposiciones de área segura se desactivan para obtener una vista más nítida.

Figura 195. Guías 4:3 con lados oscuros



Opciones de Interfaz del usuario

Las opciones de Interfaz del usuario permiten personalizar los botones de barras de herramientas, comandos de teclas, colores de ventanas y demás elementos de la interfaz.

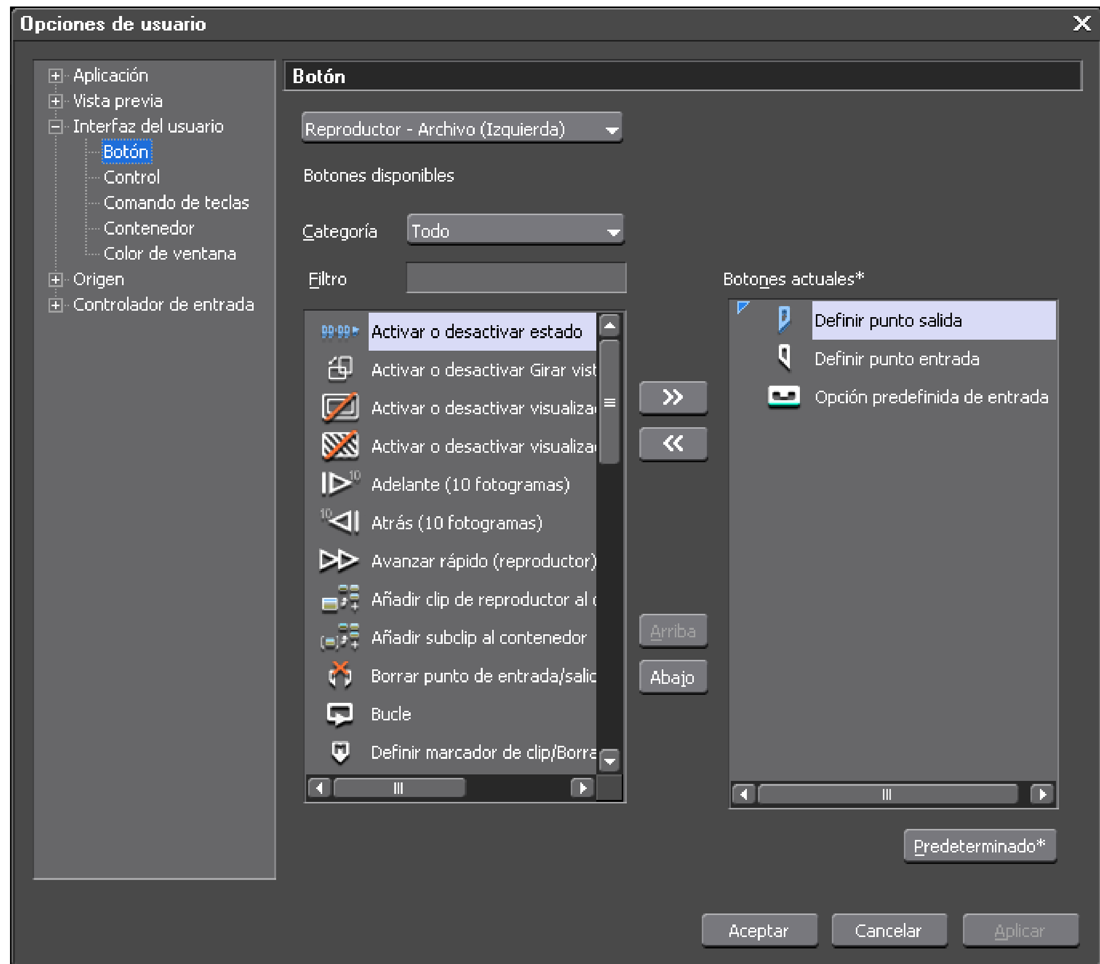
Las opciones de Interfaz del usuario contienen las categorías de elementos de configuración y opciones:

- Botón
- Control
- Comando de teclas
- Contenedor
- Color de ventana

Para acceder a las opciones de Interfaz del usuario, seleccione Opciones>Opciones de usuario>Interfaz del usuario en la barra de menús

de la ventana de visualización. En la Figura 196 se muestra el cuadro de diálogo Opciones de usuario del usuario con el árbol Interfaz del usuario expandido.

Figura 196. Opciones de usuario - Interfaz del usuario - Cuadro de diálogo Botón



Opciones de Botón

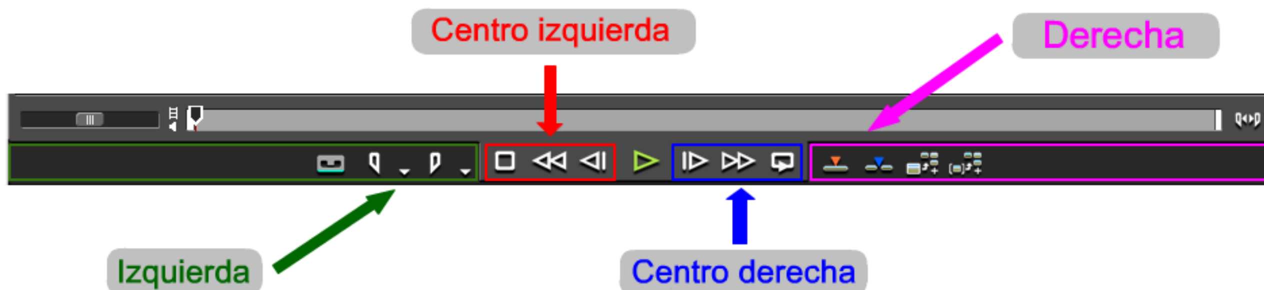
En el cuadro de diálogo Opciones de usuario de arriba, en el árbol Opciones de interfaz del usuario, seleccione Botón (haga clic en el signo “+” para expandir el árbol en caso de que esté contraído).

Los botones de la ventanas de reproductor, grabador, contenedor, línea de tiempo, efectos y explorador de origen se pueden personalizar conforme a unos requisitos y modelos de uso.

Los botones del reproductor y el grabador se dividen en los grupos de botones siguientes (consulte la Figura 197):

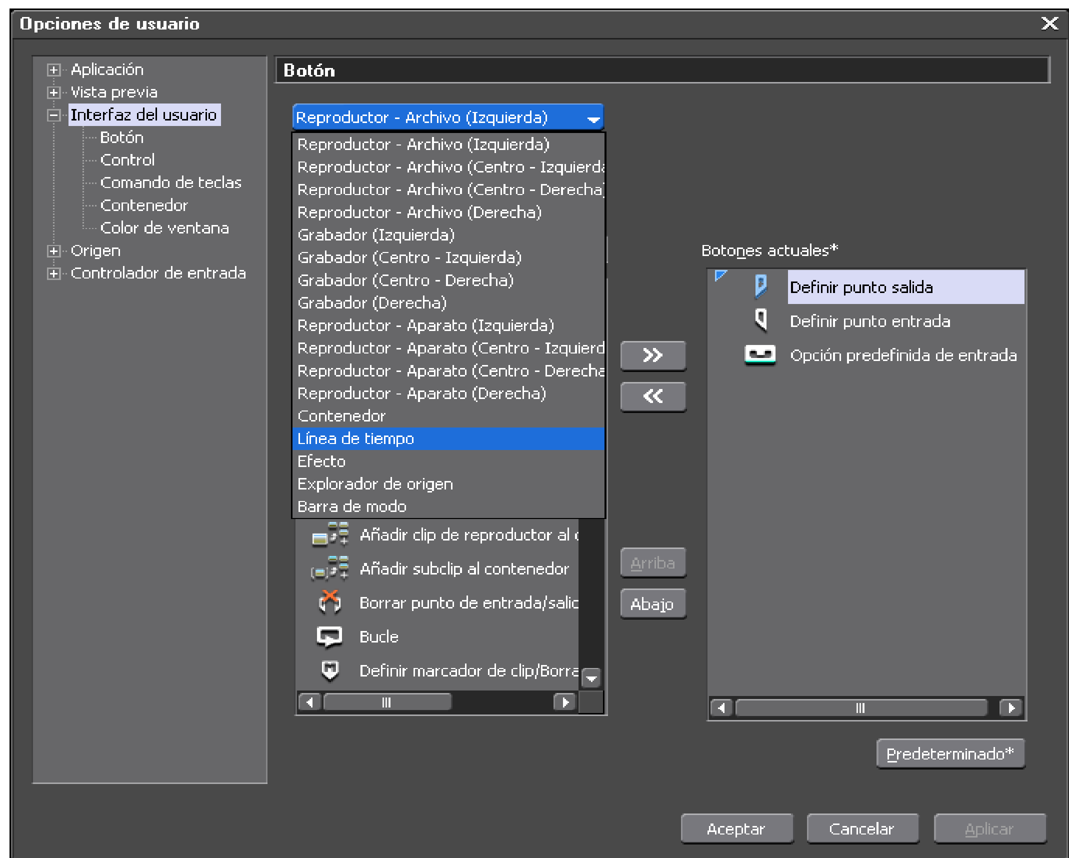
- Izquierda
- Centro - Izquierda
- Centro - Derecha
- Derecha

Figura 197. Grupos de botones de función del reproductor



La lista desplegable que hay en la parte superior de cuadro de diálogo Botón (consulte la Figura 198) muestra los grupos de botones que se pueden personalizar.

Figura 198. Selección de grupo de botones

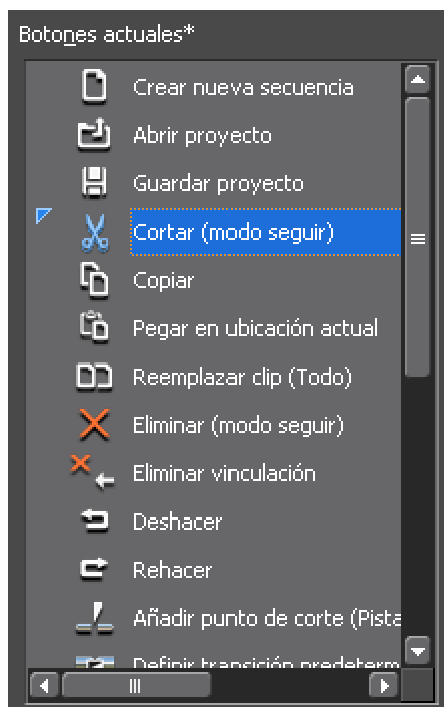


Para personalizar los botones de función, haga lo siguiente:

1. En la lista desplegable que se muestra en la Figura 198, seleccione el grupo de botones que desea personalizar.

2. En la lista Botones actuales, seleccione el botón delante del cual desea colocar el nuevo botón. El marcador de inserción indica la posición en la que se insertará el botón. Consulte la Figura 199 para ver un ejemplo.

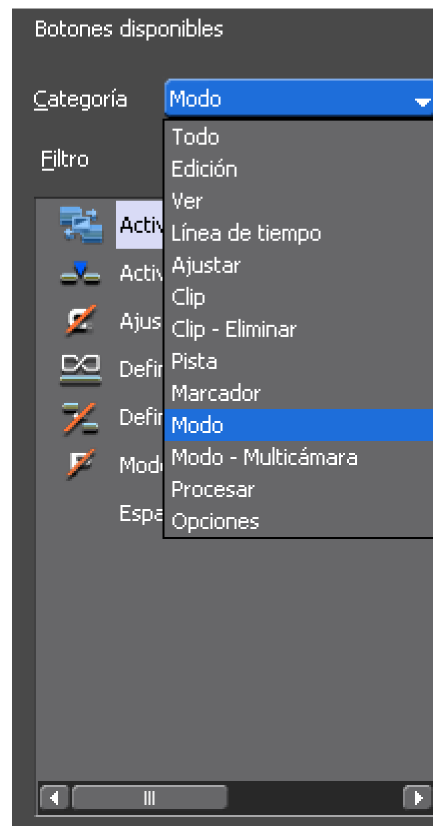
Figura 199. Selección de la posición del nuevo botón



3. En la lista Botones disponibles, seleccione un botón y haga clic en el botón **Añadir**. 

Nota La lista Botones disponibles se puede filtrar para restringir las selecciones disponibles. En la lista desplegable Categoría, se puede seleccionar una determinada categoría de botón (consulte la Figura 200). Otra opción es especificar una palabra clave en el campo Filtro para restringir la lista de botones disponibles.

Figura 200. Selección de categoría de botón



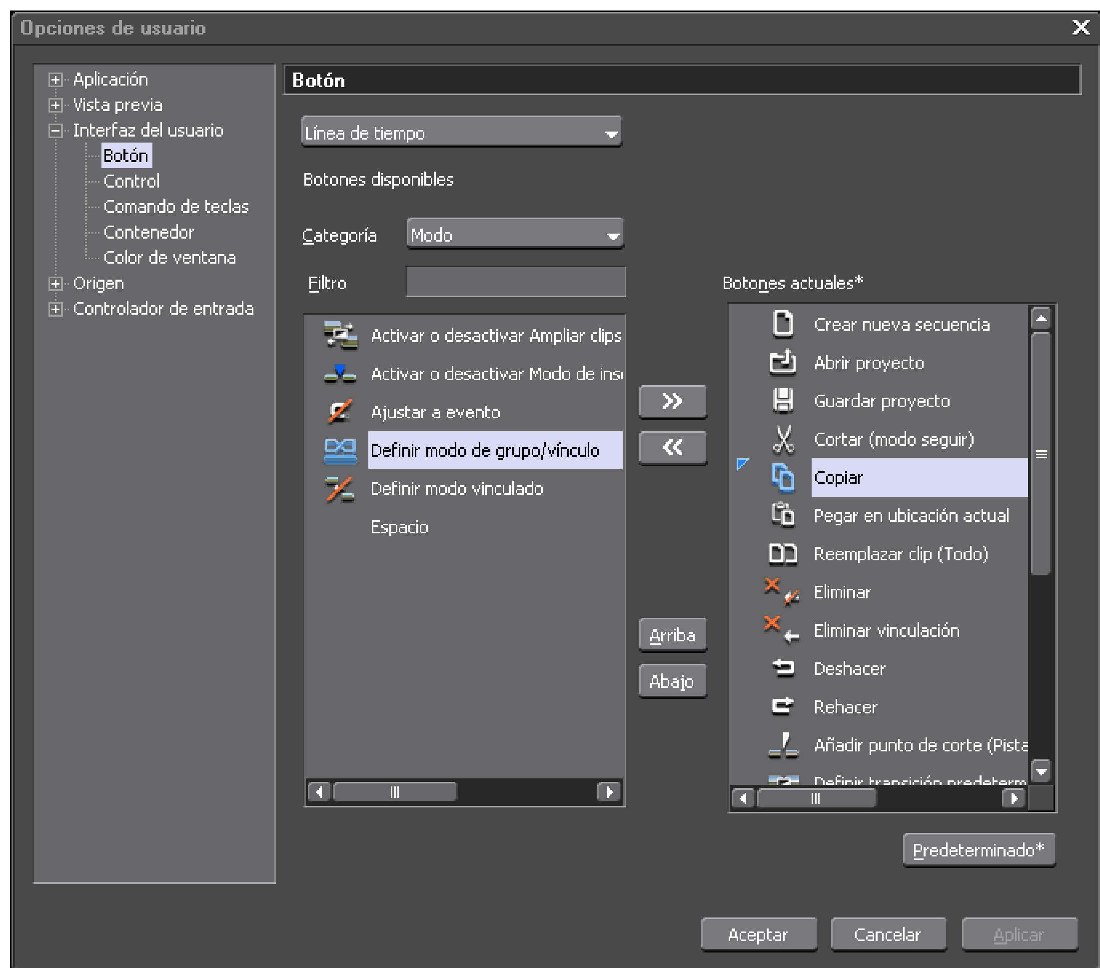
El botón seleccionado se incorpora a la lista Botones actuales donde se encuentre el marcador de inserción. Consulte la Figura 201.

4. Si desea añadir más botones, siga los pasos anteriores.

Métodos alternativos:

- En la lista Botones disponibles, haga doble clic en el botón que desee añadir. El botón se inserta en la lista Botones actuales que se encuentra encima del punto de inserción.
- En la lista Botones disponibles, arrastre el botón y colóquelo en la lista Botones actuales. El botón se puede colocar en cualquier lugar de la lista Botones actuales y prescindir del punto de inserción.

Figura 201. Botón nuevo que se ha añadido a la lista Botones actuales



5. Haga cambios adicionales a los grupos de botón según necesite.
6. Haga clic en el botón **Aplicar** para que surtan efecto los cambios hechos en los grupos de botones y cerrar el cuadro de diálogo Opciones de Botón.

Nota Si se añaden demasiados botones a los grupos de botones del reproductor (Centro - Izquierda), reproductor (Centro - Derecha), grabador (Centro - Izquierda) o grabador (Centro - Derecha), sólo se mostrarán los botones que se puedan ver en el área disponible.

Como se explica a continuación, en el cuadro de diálogo Opciones de Botón se pueden efectuar otras acciones.

Añadir un espacio entre botones

Espacio es un botón que está disponible en todas las listas de botones. Añada **Espacio** como haría con cualquier otro botón para crear un espacio entre botones.

Eliminar botones

En la lista Botones actuales, seleccione un botón para eliminar (incluido Espacio, si procede) y haga clic en el botón **Eliminar** « .

Métodos alternativos:

- En la lista Botones actuales, haga doble clic en el botón que desee eliminar.
- En la lista Botones actuales, arrastre el botón que desea eliminar y colóquelo en la lista Botones disponibles.

Cambiar la posición de botones

En la lista desplegable Botones actuales, seleccione el botón que desea cambiar de posición y haga clic en los botones **[Arriba]** o **[Abajo]** para mover el botón en una determinada dirección. Con cada clic, el botón seleccionado se desplaza una posición arriba o abajo.

También puede arrastrar botones de la lista Botones actuales y colocarlos en nuevas posiciones de la lista.

Restablecer los valores predeterminados de la lista Botones actuales

Haga clic en el botón **Predeterminado*** para restablecer los valores predeterminados de la lista Botones actuales.

Opciones de Control

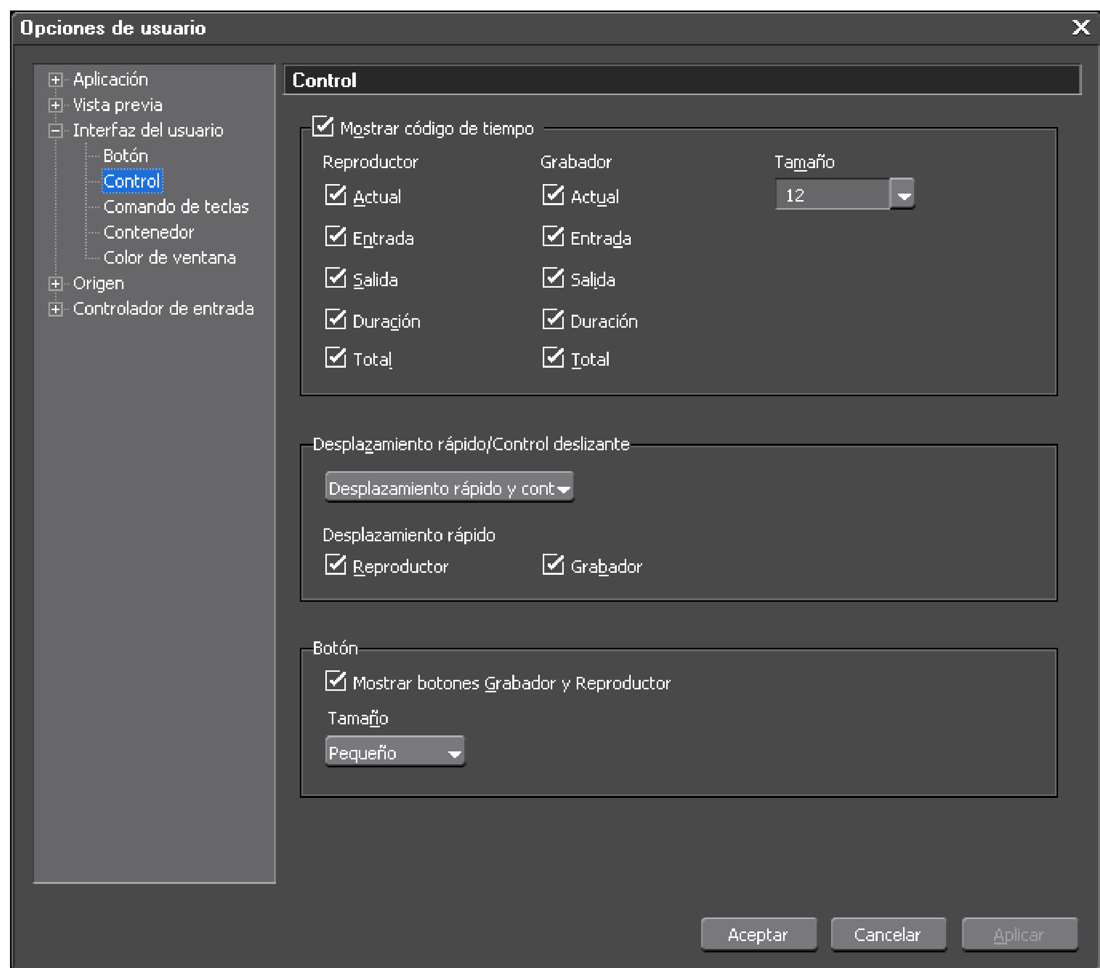
Las opciones de Control determinan las propiedades de visualización de códigos de tiempo, botones de desplazamiento rápido, controles deslizantes y botones de función en la ventana de visualización.

Para acceder a las opciones de Control, seleccione Opciones>Opciones de la aplicación en la ventana de visualización. Después, en el cuadro de diálogo Opciones, en el árbol Personalizar, seleccione Control. Consulte la Figura 202.

Si el árbol Personalizar está contraído, haga clic en "+" para expandirlo.

Nota Después de efectuar cambios en cualquier elemento del cuadro de diálogo Control, haga clic en el botón **Aplicar** para aplicarlos y hacer que surtan efecto. Se pueden realizar varios cambios antes de hacer clic en el botón **Aplicar**.

Figura 202. Opciones de Control



Mostrar código de tiempo

Las opciones de Mostrar código de tiempo determinan las visualizaciones de código de tiempo que aparecerán en las ventanas del reproductor y el grabador. En el reproductor y el grabador se pueden mostrar los siguientes códigos de tiempo:

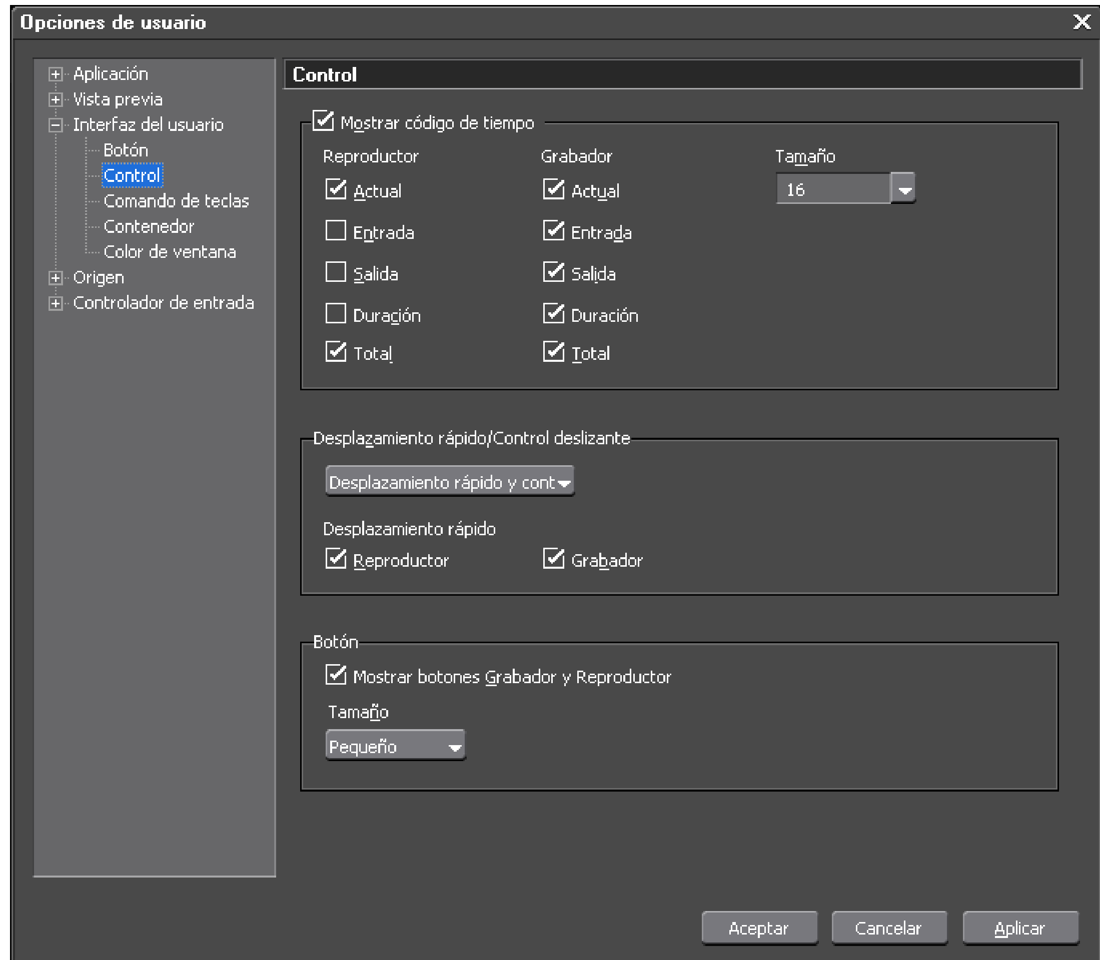
- Actual
- Entrada
- Salida
- Duración
- Total

La selección predeterminada es todos los códigos de tiempo activados para el reproductor y el grabador.

El tamaño de la fuente del código de tiempo se puede seleccionar en la lista desplegable o especificando un tamaño de fuente en el campo Tamaño.

Las opciones de Mostrar código de tiempo que aparecen en la Figura 203 dan como resultado las visualizaciones de código de tiempo del reproductor y el grabador de la Figura 204 y la Figura 205, respectivamente.

Figura 203. Opciones de Mostrar código de tiempo



Se ha anulado la selección de los códigos de tiempo de Entrada, Salida y Duración del reproductor. Se han seleccionado todos los códigos de tiempo para el grabador. El tamaño de visualización de la fuente para códigos de tiempo se establece en 16 puntos.

Nota Si no está seleccionado Mostrar código de tiempo, en el reproductor y el grabador no aparecen códigos de tiempo.

Figura 204. Códigos de tiempo del reproductor



En la ventana del reproductor sólo se muestran los códigos de tiempo Actual y Total.

Figura 205. Códigos de tiempo del grabador



En la ventana del grabador se muestran todos los códigos de tiempo.

Desplazamiento rápido/Control deslizante

Consulte *Reproducir con los controles de desplazamiento o deslizamiento* en la página 661 para obtener información sobre cómo utilizar los controles de desplazamiento rápido y control deslizante para tareas de reproducción en el reproductor y el grabador.

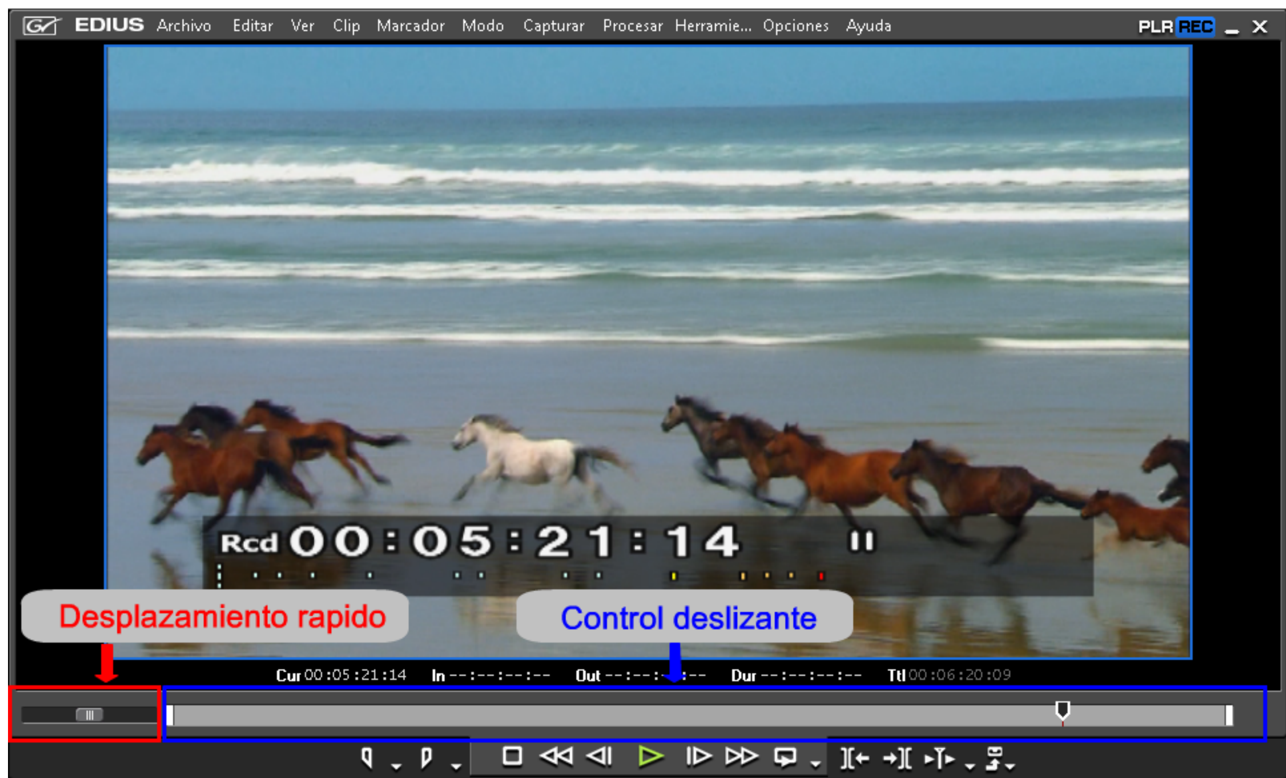
Esta opción determina los atributos de visualización de desplazamiento rápido y control deslizante en las ventanas del reproductor y el grabador. En la lista desplegable aparecen las opciones siguientes:

- Desplazamiento rápido y control deslizante
- Control deslizante
- Sin visualización

Si se selecciona Desplazamiento rápido y control deslizante, las casillas de verificación del reproductor y el grabador permiten eliminar la visualización de desplazamiento de la ventana del reproductor, la ventana del grabador o de ambas ventanas. Predeterminado = Desplazamiento rápido y control deslizante seleccionado para reproductor y grabador.

La Figura 206 muestra el grabador con la visualización del desplazamiento rápido y el control deslizante.

Figura 206. Desplazamiento rápido y control deslizante del grabador



Mostrar botones Grabador y Reproductor

Si se selecciona, los botones de función se muestran en las ventanas del reproductor y el grabador. Si se activa la visualización de botones, también se puede seleccionar el tamaño del botón. Las opciones son pequeño, mediano y grande. Predeterminado = Seleccionado con botones pequeños.

Opciones de Comando de teclas

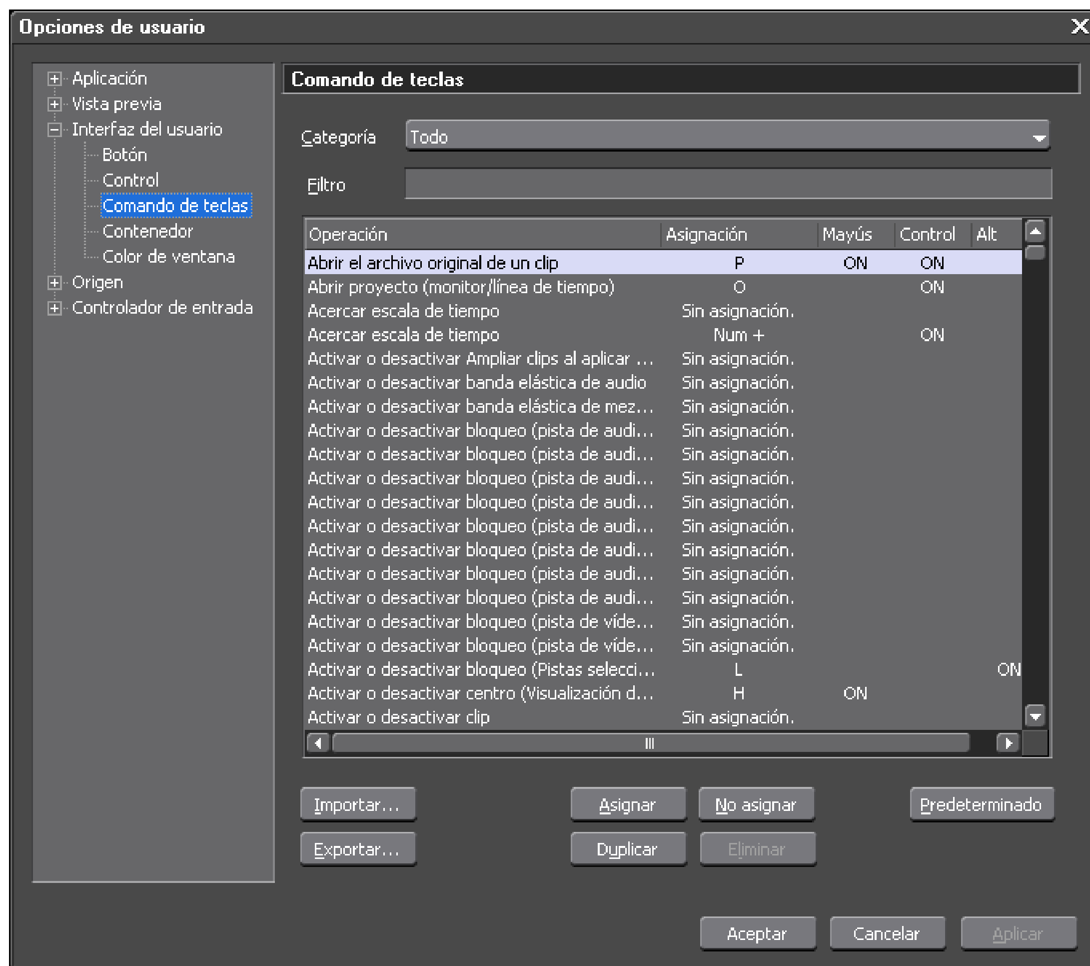
Los comandos de teclas, junto con el ratón, suelen ofrecer a los usuarios formas más rápidas y eficaces de utilizar EDIUS. Las opciones de Comando de teclas permiten personalizar comandos de teclas que se asignan a numerosas funciones de EDIUS. Se proporcionan muchos comandos de teclas predeterminados que, sin embargo, se pueden personalizar para adecuarlos a los requisitos de los usuarios y a determinados modelos de uso.

Para acceder a las opciones de Comando de teclas, seleccione Opciones>Opciones de usuario>Interfaz del usuario en la ventana de visualización. Después, en el cuadro de diálogo Opciones, en el árbol Interfaz del usuario, seleccione Comando de teclas. Consulte la Figura 207.

Si el árbol Interfaz del usuario está contraído, haga clic en “+” para expandirlo.

Nota Después de efectuar cambios en cualquier elemento del cuadro de diálogo Comando de teclas, haga clic en el botón **Aplicar** para aplicarlos y hacer que surtan efecto. Se pueden realizar varios cambios antes de hacer clic en el botón **Aplicar**.

Figura 207. Opciones de Comando de teclas



Categoría

Se pueden seleccionar categorías de comando de teclas para restringir la lista de comandos de teclas únicamente a los que pertenezcan a la categoría seleccionada. Las categorías de Comando de teclas son:

- Todo
- Edición
- Ver
- Línea de tiempo
- Vista previa
- Vista previa - Reproductor
- Vista previa - Grabador
- Ajustar
- Clip
- Clip - Eliminar
- Clip - Seleccionar
- Pista
- Marcador
- Modo
- Modo - Multicámara
- Capturar
- Procesar
- Mezclador de audio
- Opciones

Filtro

También se puede especificar una palabra clave de filtro (por ejemplo, Eliminar) para restringir la lista de comandos de teclas únicamente a los comandos que se adecuen a la palabra clave.

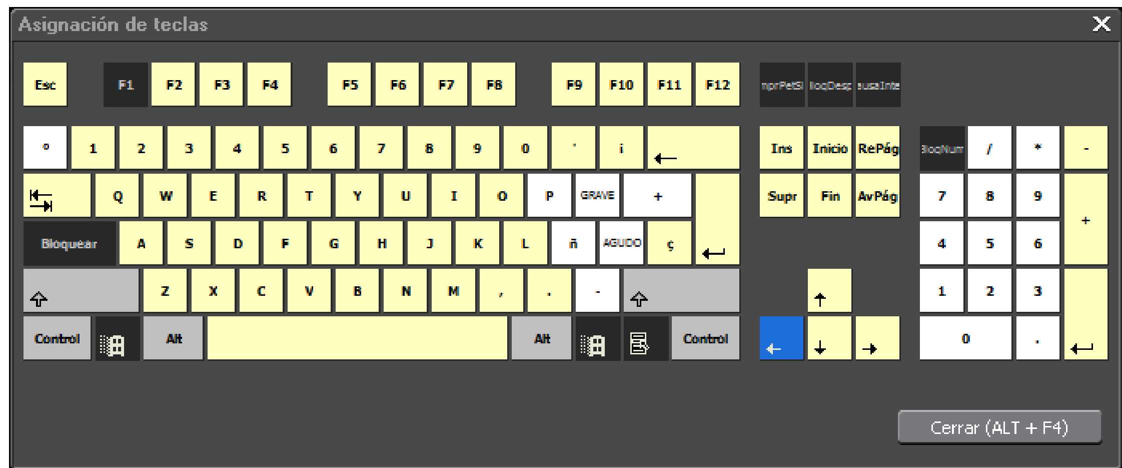
Botones de asignación de comandos de teclas

Los botones que se explican en esta sección se utilizan para efectuar asignaciones de comandos de teclas.

Asignar

Si se hace clic en el botón **Asignar**, aparece el mapa de comandos de teclas de la Figura 208.

Figura 208. Asignación de teclas de comandos de teclas

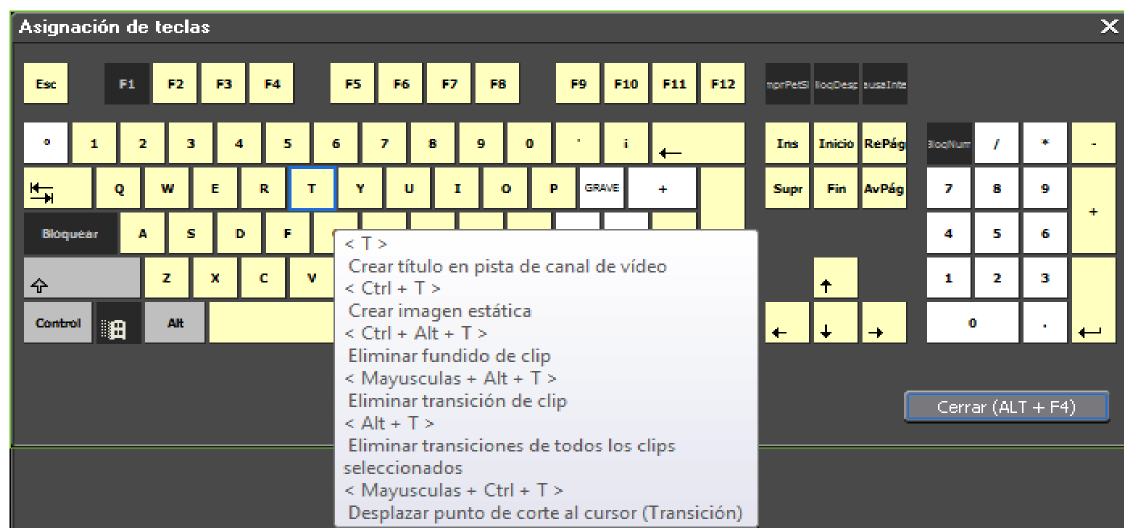


Las teclas en gris (**[MAYÚS]**, **[CTRL]** y **[ALT]**) son teclas especiales que suelen utilizarse combinadas con otras teclas en los comandos de teclas. Si en el comando de teclas seleccionado se utilizan una o varias de estas teclas, se vuelven de color azul.

Una tecla de color amarillo denota que se utiliza en una o más asignaciones de comandos de teclas, posiblemente junto con otra u otras teclas especiales.

Si se coloca el puntero del ratón sobre una tecla amarilla, aparece el texto de información sobre herramientas con la asignación o las asignaciones actuales de esa tecla. Por ejemplo, la Figura 209 muestra las asignaciones de comandos de teclas para la tecla **[T]**.

Figura 209. Asignaciones de comandos de teclas para la tecla T



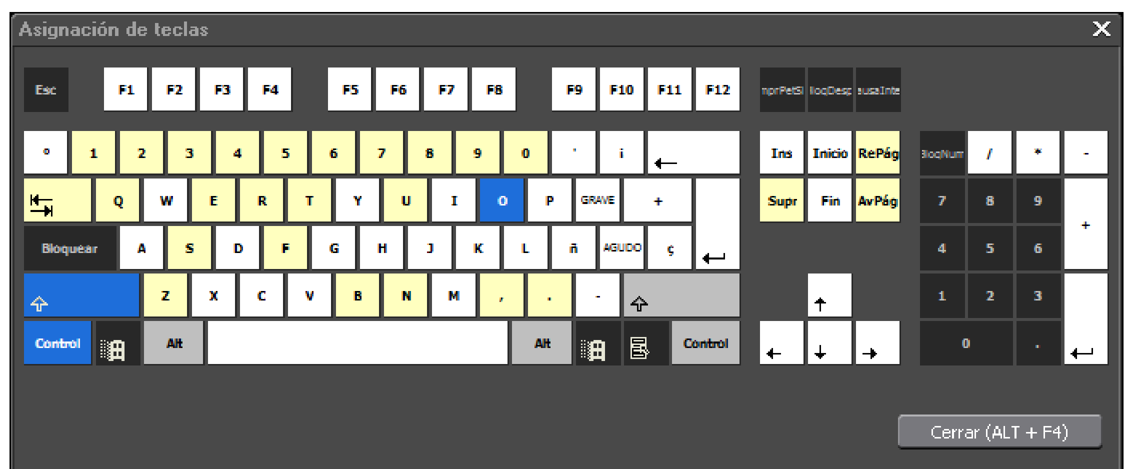
Una tecla de color blanco denota que actualmente no se utiliza ninguna asignación de comandos de tecla, ya sea sola o junto con otra u otras teclas especiales. Estas teclas se pueden utilizar en asignaciones de comandos de teclas.

Las teclas en negro (por ejemplo, BloqNum, BloqMayús, etc.) no se pueden utilizar en comandos de teclas.

Las teclas de color azul se están utilizando en la asignación seleccionada en la lista Operación de los comandos de teclas (consulte la Figura 207 para ver un ejemplo. El comando de teclas Retroceder 1 fotograma está seleccionado).

En el ejemplo de la Figura 210, las teclas especiales **[MAYÚS]** y **[CTRL]** están asignadas con la tecla **[O]** como comando de teclas para la operación seleccionada (Añadir clip a línea de tiempo).

Figura 210. Comando de teclas **[MAYÚS]**+**[CTRL]**+**[O]**



Nota En la Figura 210 aparecen muchas más teclas en blanco que en la Figura 208. Eso se debe a que hay menos teclas asignadas a una combinación de comandos de teclas con las teclas especiales **[MAYÚS]** y **[CTRL]** (Figura 210) que las asignadas por ellas mismas (Figura 208) como comandos de teclas.

No asignar

Si se hace clic en el botón **No asignar**, la asignación para la operación seleccionada cambia a Sin asignación. Eso indica que para esa operación no hay ningún comando de teclas seleccionado.

Duplicar

Si se hace clic en el botón **Duplicar**, se crea un duplicado del nombre de la operación de teclado seleccionada y de la asignación de teclado. La operación original se establece en Sin asignación.

Eliminar

Si un comando de teclas se duplica con el botón **Duplicar**, el botón **Eliminar** se puede utilizar para suprimir uno de los duplicados. El botón **Eliminar** aparece atenuado en gris (inactivo) a menos que la operación seleccionada sea un duplicado.

Predeterminado

Si se hace clic en el botón **Predeterminado**, el comando de teclas vuelve al valor predeterminado de la operación seleccionada.

Importar

El botón **Importar** se utiliza para importar a EDIUS un archivo de comandos de teclas (con la extensión .eap). También se pueden importar archivos de comandos de teclas que tienen la extensión .dat, procedentes de versiones más antiguas de EDIUS.

Exportar

El botón **Exportar** se emplea para exportar las asignaciones de comandos de teclas actuales a un archivo que a continuación puede importarse a otro sistema EDIUS.

Nota La exportación es útil también al actualizar una versión de EDIUS. Al actualizar, no siempre se conservan los comandos de teclas personalizados. Antes de realizar la actualización conviene exportar los comandos de teclas y, a continuación, importarlos a la versión nueva una vez completada la actualización.

Los comandos de teclas exportados se guardan en un archivo que tiene la extensión .eap.

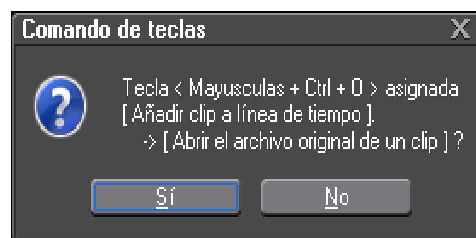
Asignación de comandos de teclas

Para crear o modificar asignaciones de comandos de teclas hay que efectuar las acciones siguientes:

1. Utilice la lista desplegable Categoría o filtre para restringir el ámbito de las operaciones de comandos de teclas.
2. En la lista Operación, seleccione la operación de EDIUS para la que se desea crear una asignación.
3. Haga clic en el botón **Asignar**; en el cuadro de diálogo Asignación de teclas, seleccione las teclas que se desea asignar a la operación seleccionada haciendo clic en las teclas. Las teclas seleccionadas pasan a color azul.

Nota Si selecciona comandos de teclas utilizados para otras operaciones, aparece un cuadro de diálogo para confirmar que se desea eliminar la asignación de comando de teclas de la operación actual y asignarla a la operación seleccionada. Haga clic en el botón **Sí** para confirmar la eliminación del cambio. Consulte la Figura 211.

Figura 211. Confirmación para cambiar la asignación del comando de teclas



4. Haga clic en el botón **Aplicar** para guardar la asignación de comando de teclas.
5. Si desea realizar otras asignaciones, siga los pasos que se han explicado antes.
6. Haga clic en el botón **Aceptar** para guardar las asignaciones de comandos de teclas y cerrar el cuadro de diálogo Comando de teclas.

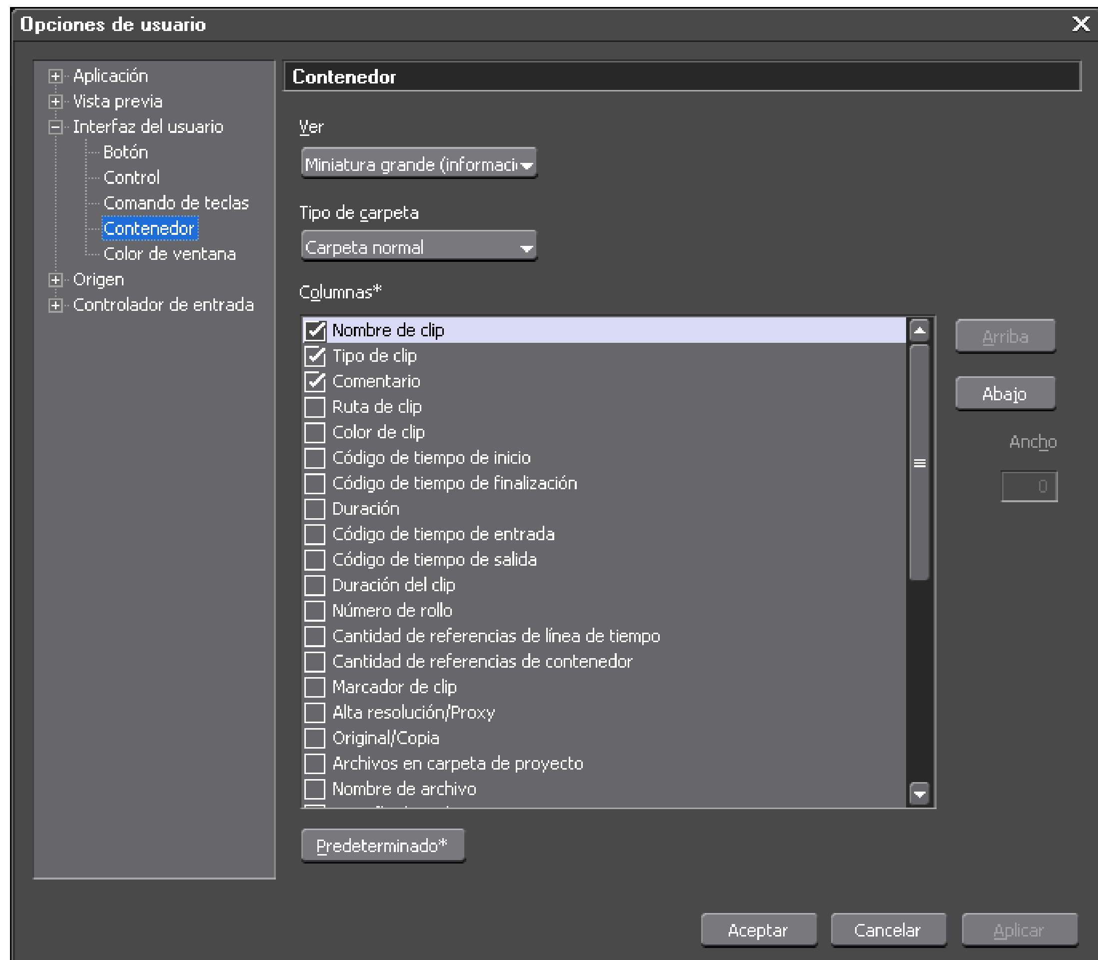
Opciones de Contenedor

En las opciones de Contenedor se establece la información que se muestra en determinadas vistas de contenedor y al colocar el puntero del ratón en determinados lugares.

Para acceder a las opciones de Contenedor, seleccione Opciones>Opciones de usuario>Interfaz del usuario en la ventana de visualización. Después, en el cuadro de diálogo Opciones de usuario, en el árbol Interfaz del usuario, seleccione Contenedor. Consulte la Figura 212.

Si el árbol Interfaz del usuario está contraído, haga clic en "+" para expandirlo.

Figura 212. Opciones de Contenedor

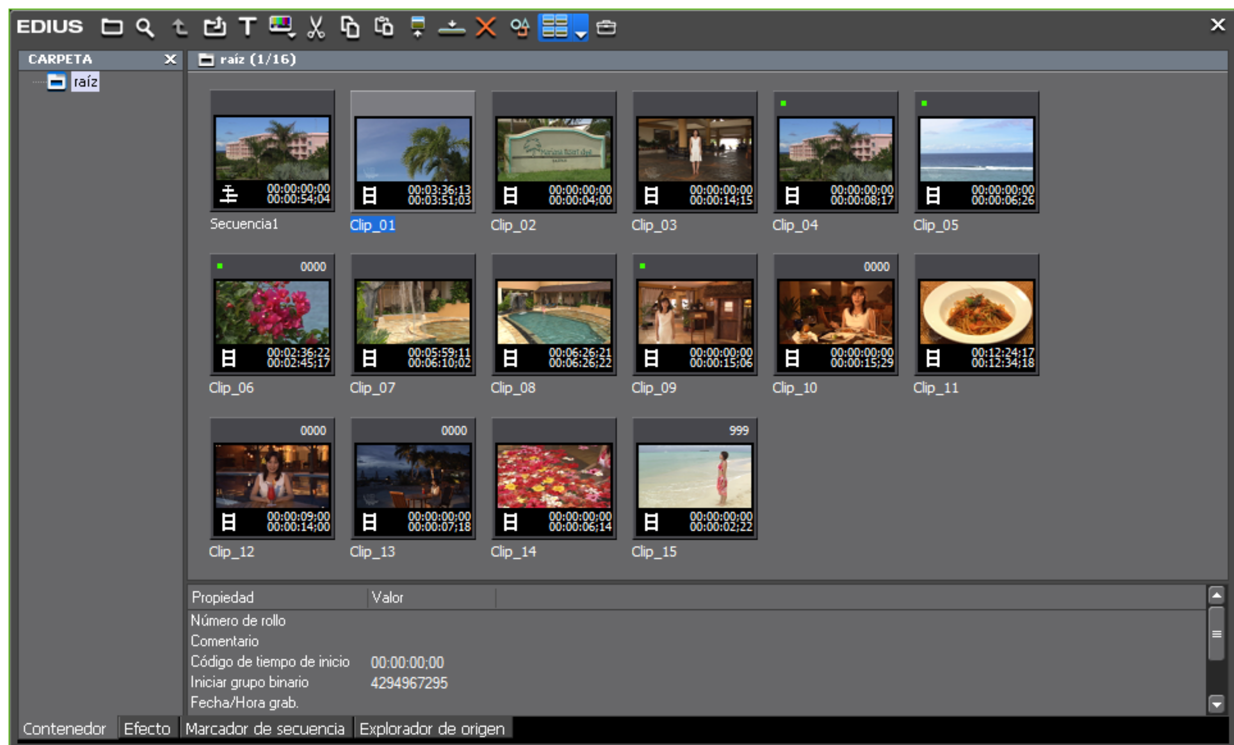


Nota Después de efectuar cambios en cualquier elemento del cuadro de diálogo Contenedor, haga clic en el botón **Aplicar** para aplicarlos y hacer que surtan efecto. Se pueden realizar varios cambios antes de hacer clic en el botón **Aplicar**.

Ver

En la ventana Contenedor (contiene clips de vídeo, sonido, imagen estática y otros, importados para utilizar en proyectos de EDIUS), se puede visualizar contenido distinto haciendo clic en el botón **Ver** (en la Figura 213 está resaltado en azul).

Figura 213. Botón Ver del contenedor



En las siguientes vistas del contenedor se pueden seleccionar diferente información para visualizarse:

- Miniatura grande (información sobre herramientas)
- Miniatura pequeña (información sobre herramientas)
- Detalles

Si se selecciona una de las vistas de miniatura, la información de columna seleccionada designa lo que se mostrará cuando el puntero del ratón se coloque sobre un clip en el contenedor.

Si se selecciona Detalles, la información de la columna elegida se muestra en el contenedor cuando la vista de contenedor se defina en una de las opciones siguientes:

- Texto de detalle (grande)
- Texto de detalle (pequeño)
- Detalle (icono)

Tipo de carpeta

Se puede definir la vista de dos tipos de carpeta. Carpeta normal es la vista de todo el contenido del contenedor. Buscar carpeta muestra un subconjunto del contenido del contenedor según determinados criterios de búsqueda.

Columnas

La sección Columnas muestra los distintos tipos de información relativa a los clips que pueden seleccionarse para visualizar pasando por encima el puntero del ratón o en la vista detallada del contenido del contenedor.

Pueden seleccionarse la columnas siguientes:

- Nombre de clip
- Tipo de clip
- Comentario
- Ruta de clip
- Color de clip
- Código de tiempo de inicio
- Código de tiempo de finalización
- Duración
- Código de tiempo de entrada
- Código de tiempo de salida
- Duración del clip
- Rollo núm.
- Cantidad de referencias de línea de tiempo
- Cantidad de referencias de contenedor
- Marcador de clip
- Alta resolución/Proxy
- Original/Copia
- Archivos en carpeta de proyecto
- Nombre de archivo
- Tamaño de archivo
- Tiempo de actualización
- Fecha/Hora grab.
- Contenedor
- Tipo de flujo de vídeo

- Tamaño
- Tasa de fotogramas
- Proporción
- Orden de campos
- Alfa
- Gama de color
- Tipo de flujo de audio
- Frecuencia de muestreo
- Canal
- Bits de cuantización de audio
- Ganancia

Ancho de columna

Defina el ancho de la columna seleccionada. Un ancho de 0 (predeterminado) hace que EDIUS ajuste automáticamente el ancho de en función de la información que se debe visualizar.

Operaciones de columna

El orden de las columnas de la vista se puede cambiar seleccionando una columna y haciendo clic en los botones **Arriba** o **Abajo** para modificar su posición en la lista de columnas.

Si se hace clic en el botón **Predeterminado***, todas las columnas vuelven a tener los valores predeterminados de la vista seleccionada y el tipo de carpeta.

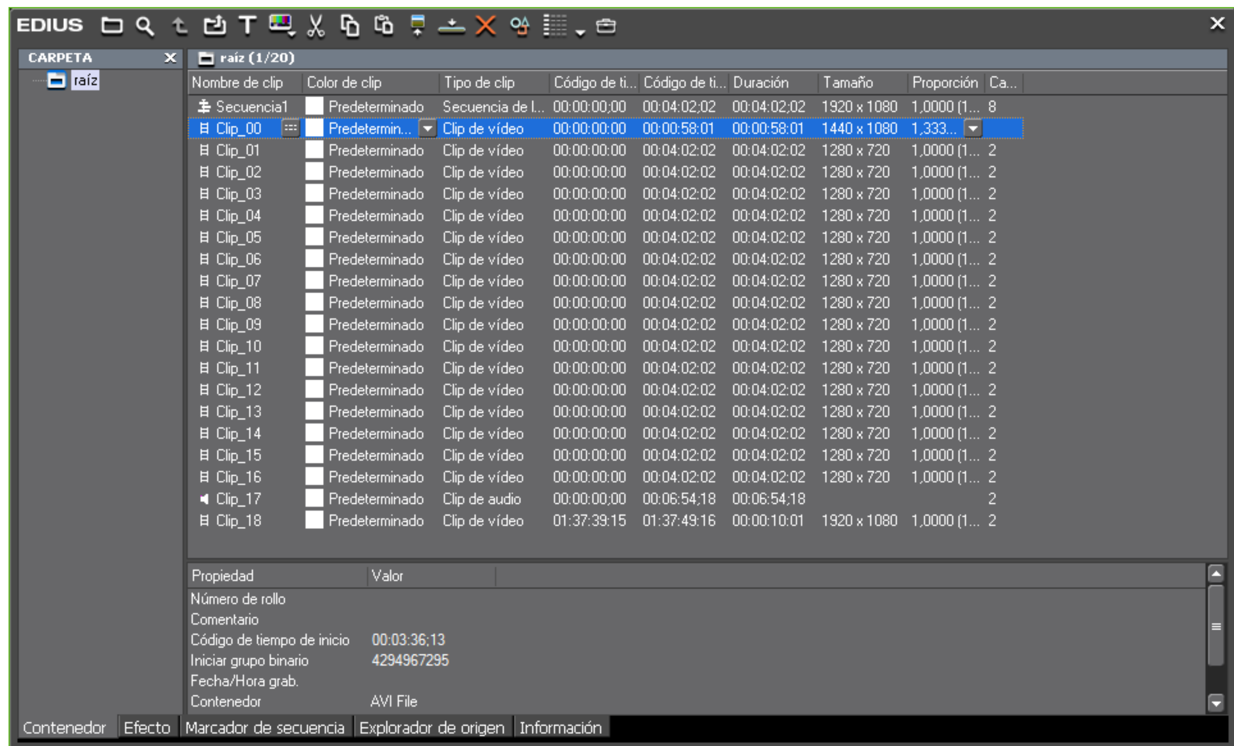
Para establecer la información de visualización de las vistas del contenedor, efectúe el procedimiento siguiente:

1. En la lista desplegable Ver, seleccione la vista para la que desea definir los detalles de visualización.
2. Establezca si las selecciones de columna se aplicarán a Carpeta normal o Buscar carpeta. Para ello, seleccione lo que proceda en la lista desplegable Tipo de carpeta.
3. Haga clic en las casillas de verificación de las columnas de información que desea incluir en la vista. Si una casilla de verificación está marcada, significa que esa columna se mostrará en la vista seleccionada.
4. Establezca el ancho y el orden de las columnas.

5. Haga clic en el botón **Aplicar** para que los cambios surtan efecto. También puede hacer clic en el botón **Aceptar** para que los cambios surtan efecto y se cierre el cuadro de diálogo Mostrar detalles de contenedor.

La Figura 214 muestra la vista de contenedor Detalle (icono) con las opciones predeterminadas de ancho y orden de columnas.

Figura 214. Vista Detalle (icono) del contenedor con opciones predeterminadas



Opciones de Color de ventana

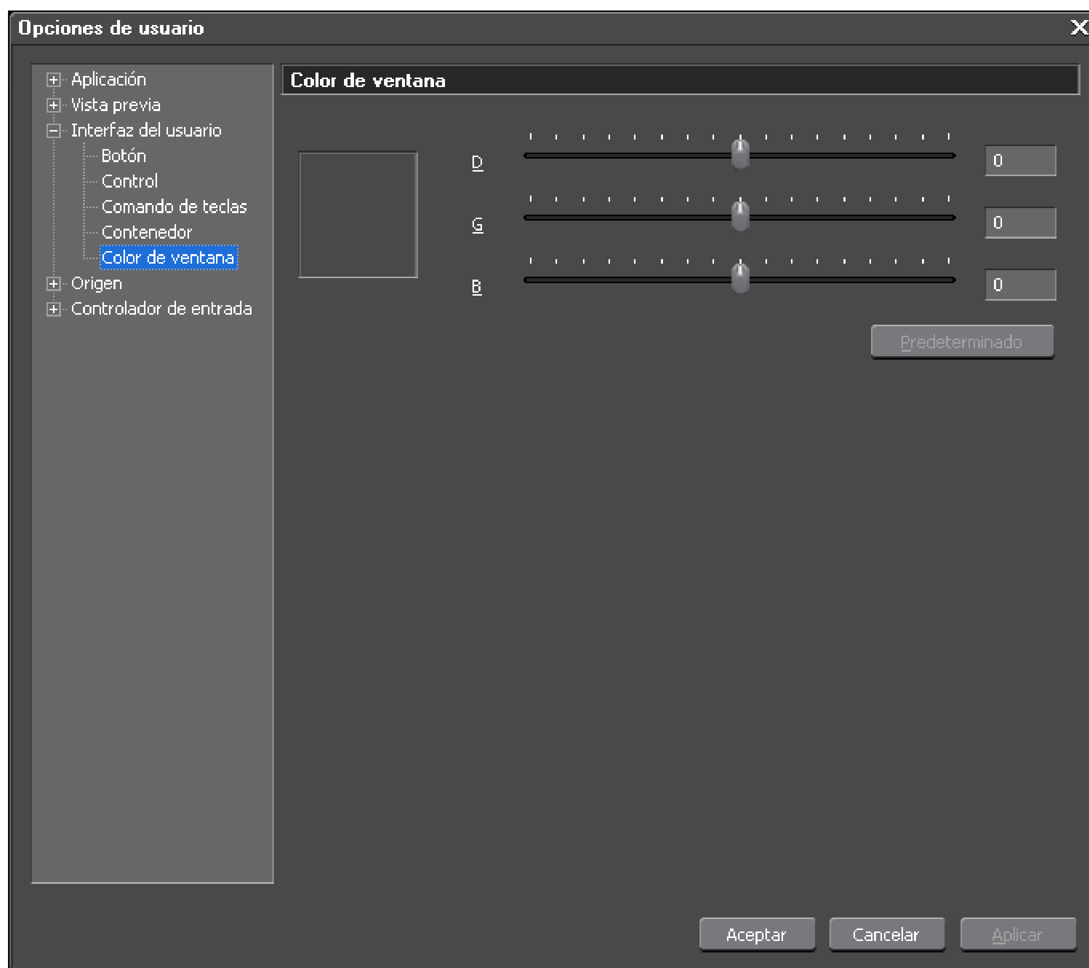
Las opciones de Color de ventana permiten cambiar el color de la interfaz principal según las preferencias.

Para acceder a las opciones de Color de ventana, seleccione Opciones>Opciones de usuario>Interfaz del usuario en la ventana de visualización. Después, en el cuadro de diálogo Opciones de usuario, en el árbol Interfaz del usuario, seleccione Color de ventana. Consulte la Figura 215.

Si el árbol Interfaz del usuario está contraído, haga clic en “+” para expandirlo.

Nota Después de efectuar cambios en cualquier elemento del cuadro de diálogo Color de ventana, haga clic en el botón **Aplicar** para aplicarlos y hacer que surtan efecto. Se pueden realizar varios cambios antes de hacer clic en el botón **Aplicar**.

Figura 215. Opciones de Color de ventana



Para cambiar el color de la pantalla:

1. Mueva los controles deslizantes R, G y B para seleccionar el color que necesite.

Nota Los valores de RGB también se pueden especificar directamente en los cuadros numéricos que hay a la derecha de cada control deslizante.

Conforme se mueven los controles deslizantes, la selección de color actual aparece en el pequeño recuadro de ejemplo a la izquierda de los controles deslizantes.

2. Haga clic en el botón **Aplicar** para aplicar el color seleccionado y dejar abierto el cuadro de diálogo Color de ventana, o bien haga clic en el botón **Aceptar** para aplicar la configuración de color y cerrar el cuadro de diálogo Color de ventana.

Las opciones de la Figura 216 cambian el color de la interfaz como se ilustra en la Figura 217.

Figura 216. Operación de control deslizante de Color de ventana

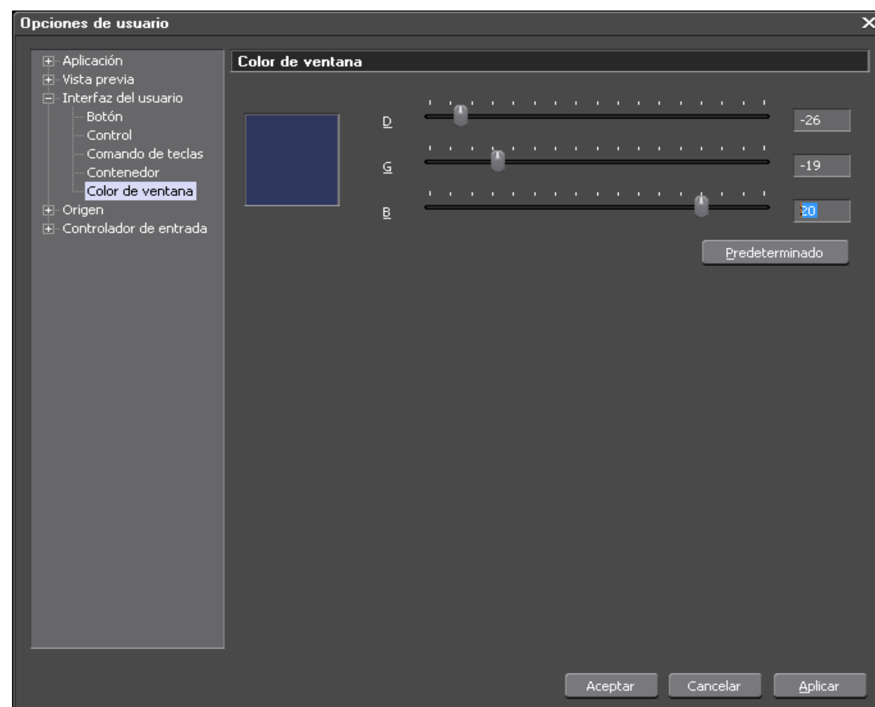
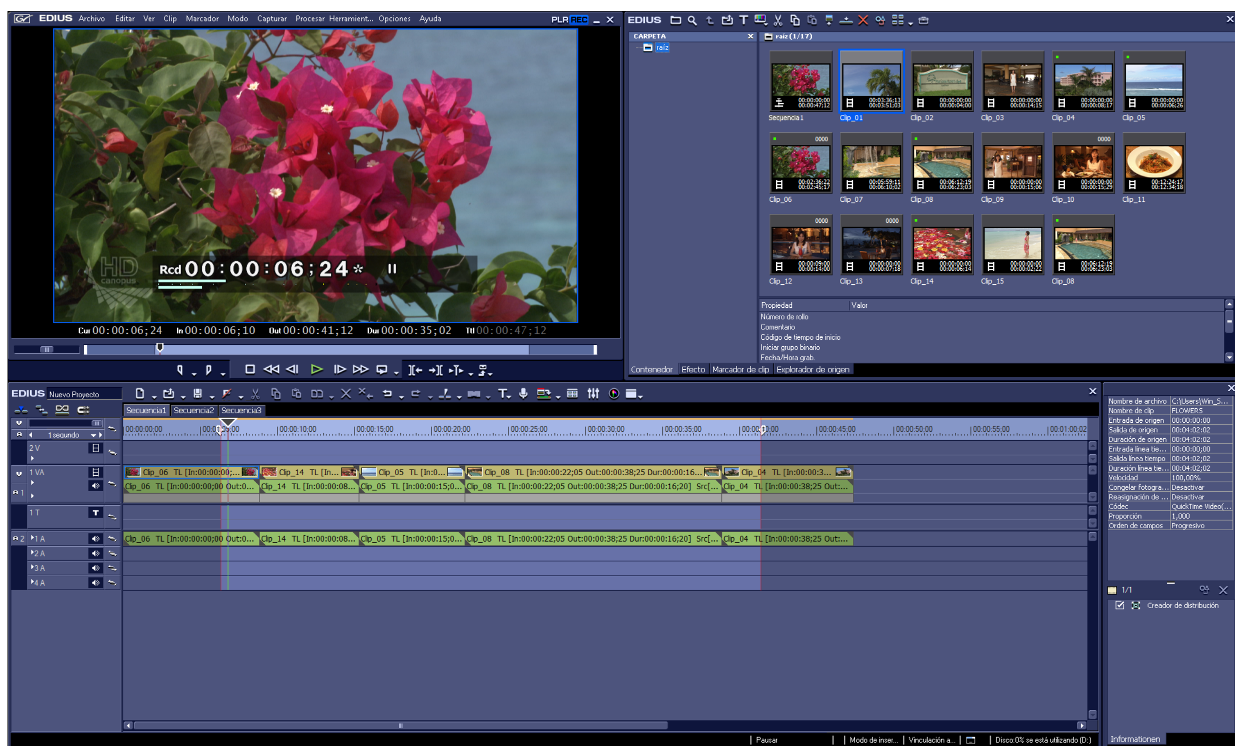


Figura 217. Nuevo color de ventana aplicado



Para recuperar el color de ventana predeterminado, abra el cuadro de diálogo Color de ventana y haga clic en el botón **Restablecer valor predeterminado**; a continuación, haga clic en el botón **Aceptar**.

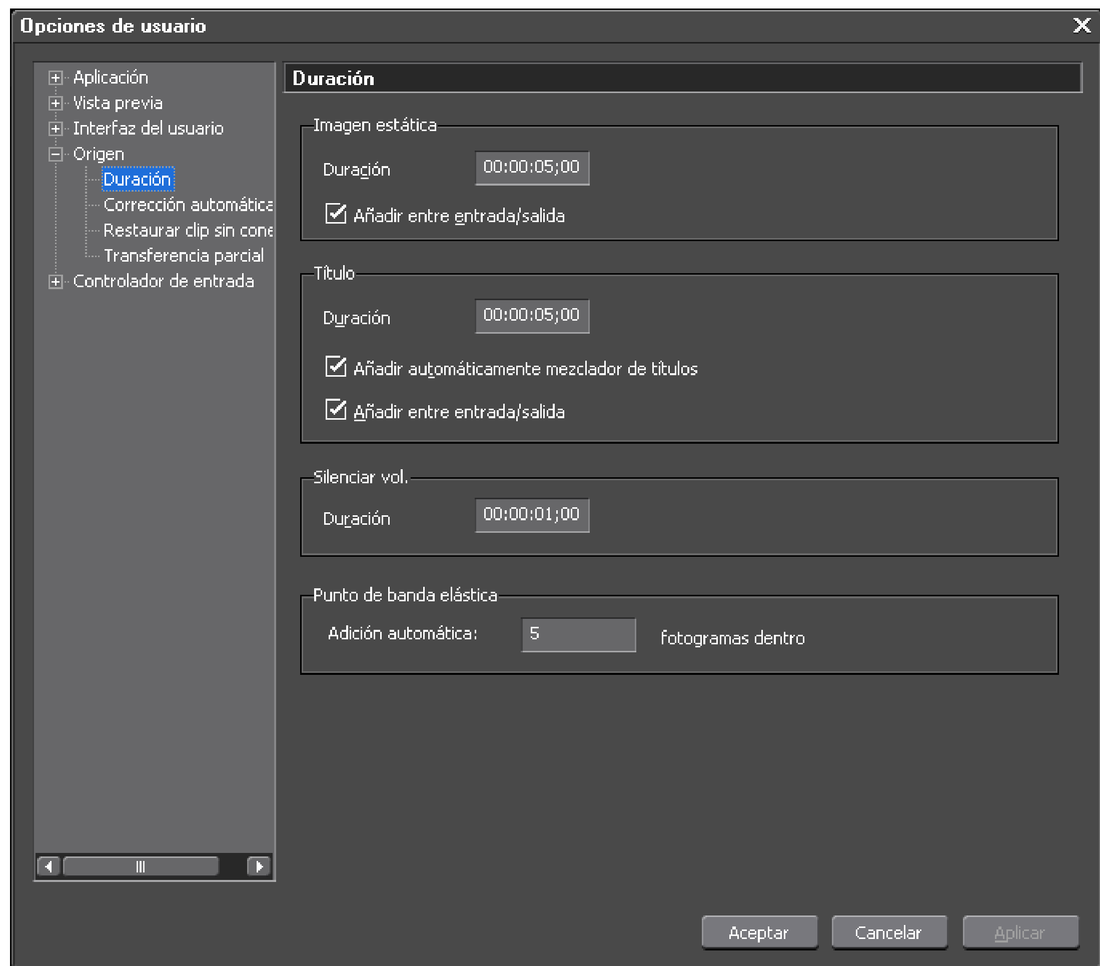
Opciones de Origen

Las opciones de Origen contienen las categorías de elementos de configuración y opciones:

- Duración
- Corrección automática
- Restaurar clip sin conexión
- Transferencia parcial

Para acceder a las opciones de Origen, seleccione Opciones>Opciones de usuario>Origen en la barra de menús de la ventana de visualización. En la Figura 218 se muestra el cuadro de diálogo Opciones de usuario con el árbol Origen expandido.

Figura 218. Opciones de usuario - Origen - Cuadro de diálogo Duración



Opciones de Duración

Las opciones de Duración determinan la duración predeterminada en la línea de tiempo de títulos de imágenes estáticas y silenciamientos de volumen. Son las opciones predeterminadas; se pueden cambiar en la línea de tiempo de origen en origen.

El formato de estos campos de duración es HH:MM:SS;FF (H= hora, M= minutos, S= segundos y F= fotogramas). Consulte *Introducción de datos numéricos* en la página 21 para obtener más información sobre los distintos métodos de introducción de datos numéricos.

Para acceder a las opciones de Duración, seleccione Opciones>Opciones de usuario>Origen en la ventana de visualización. Después, en el árbol Origen del cuadro de diálogo Opciones de usuario, seleccione Duración. Consulte la Figura 218.

Nota Después de efectuar cambios en cualquier elemento del cuadro de diálogo Opciones de Duración, haga clic en el botón **Aplicar** para aplicarlos y hacer que surtan efecto. Se pueden realizar varios cambios antes de hacer clic en el botón **Aplicar**.

Imagen estática

Si en la línea de tiempo se coloca una imagen estática, su duración predeterminada es la que se establece en esta opción.
Predeterminado = 00:00:01;00 (1 segundo).

Añadir entre entrada/salida

Seleccione esta opción para permitir la colocación de imágenes estáticas entre puntos de entrada y salida en la línea de tiempo.
Predeterminado = Seleccionado.

Título

Si en una pista de título se coloca un título, su duración predeterminada es la que se establece en esta opción.
Predeterminado = 00:00:01;00 (1 segundo).

Añadir automáticamente mezclador de títulos

Si se selecciona esta opción, la colocación de un título en una pista aplica automáticamente el mezclador de títulos predeterminado.
Predeterminado = Seleccionado.

Añadir entre entrada/salida

Seleccione esta opción para permitir la colocación de títulos entre puntos de entrada y salida en la línea de tiempo. Predeterminado = Seleccionado.

Silenciar vol.

La función de silenciamiento de volumen elimina el sonido por unidades de fotograma. Resulta útil para eliminar pequeñas cantidades de sonido no deseado.

Establezca la duración predeterminada para Silenciar vol.
Predeterminado = 00:00:01;00 (1 segundo).

Punto de banda elástica

Los puntos de banda elástica tienen puntos de inicio y de fin de manera automática. El usuario puede añadir otros puntos. El valor Adición automática establece en qué cantidad de fotogramas dentro del inicio y el

final del clip se establecerá la ubicación de los puntos de banda elástica que se añaden automáticamente.

Defina el valor de la adición automática de puntos de banda elástica. Predeterminado = 5 fotogramas.

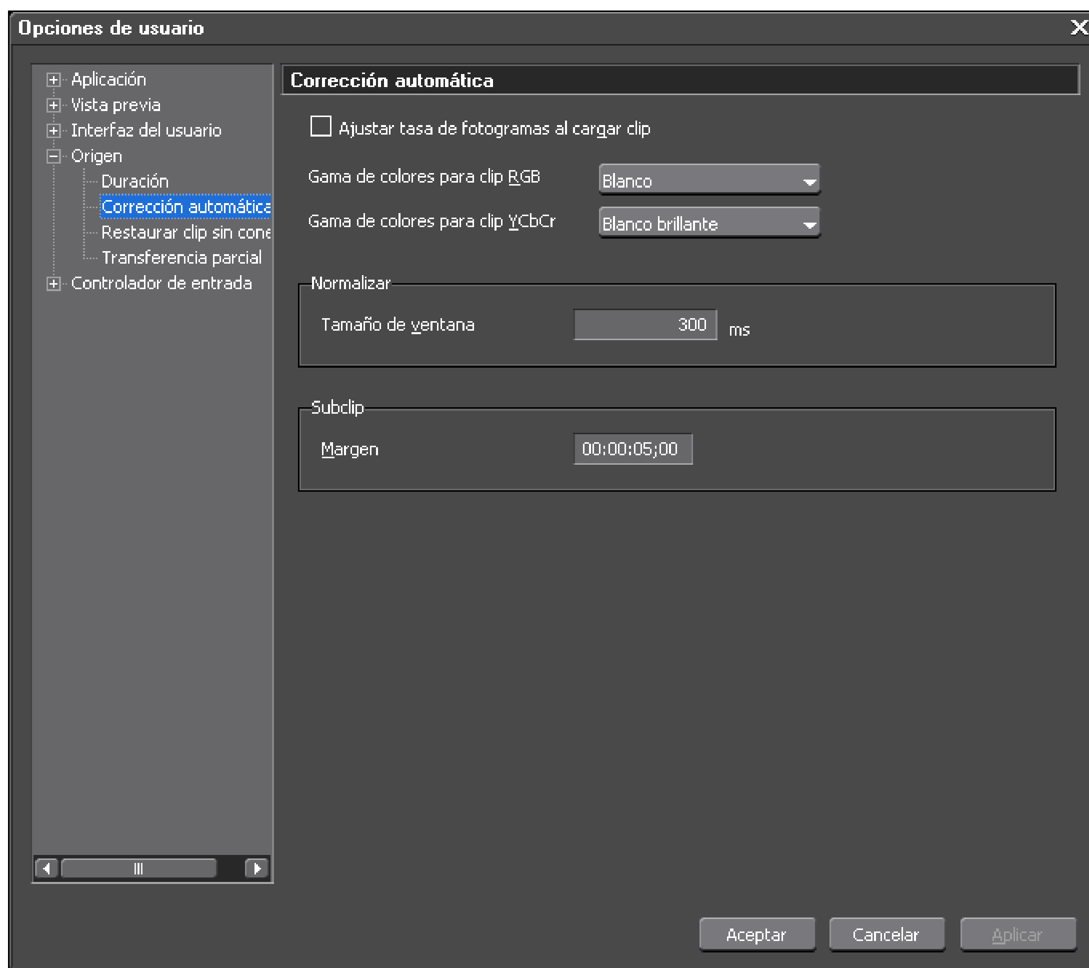
Opciones de Corrección automática

Las opciones de Corrección automática ajustan tasas de fotogramas, espacio de color, normalización de sonido y cálculos de márgenes de subclip.

Para acceder a las opciones de Corrección automática, seleccione Opciones>Opciones de usuario>Origen en la ventana de visualización. Después, en el árbol Origen del cuadro de diálogo Opciones de usuario, seleccione Corrección automática. Consulte la Figura 218.

Nota Después de efectuar cambios en cualquier elemento del cuadro de diálogo Corrección automática, haga clic en el botón **Aplicar** para aplicarlos y hacer que surtan efecto. Se pueden realizar varios cambios antes de hacer clic en el botón **Aplicar**.

Figura 219. Opciones de Corrección automática



Ajustar tasa de fotogramas al cargar clip

Seleccione esta opción si desea que la tasa de fotogramas de los clips importados se ajuste automáticamente para que coincida con la tasa de fotogramas de las opciones del proyecto. Predeterminado = No seleccionado.

Gama de colores para clip RGB

Esta opción determina la forma predeterminada en que EDIUS debe tratar los clips de espacio de color RGB.

Nota La opción de gama de colores se puede cambiar para clips individuales en el contenedor, en Propiedades de clip.

Puesto que hay dos métodos para convertir espacio de color RGB en espacio de color YCbCr para la emisión, es posible que los clips RGB tengan

blancos apagados, negros aglomerados o blancos sin luminosidad y negros grisáceos.

Seleccione una gama de colores para clips RGB. Opciones:

- Blanco (predeterminado)
- Blanco brillante

Blanco

Asignaciones RGB 0,0,0 a YCbCr 16,128,128 (negro de emisión segura) y RGB 255,255,255 a YCbCr 235,128,128 (blanco de emisión segura). Todos los valores incluidos se interpolan por el intervalo.

Use esta opción si los clips RGB presentan negros aglomerados y blancos apagados.

Blanco brillante

Asignaciones RGB 0,0,0 a YCbCr 0,128,128 (negro brillante) y RGB 255,255,255 a YCbCr 255,128,128 (blanco brillante). Todos los valores incluidos se interpolan por el intervalo.

Si los clips RGB muestran negros grisáceos y blancos apagados, defina el intervalo de color de los clips en Blanco brillante.

Gama de colores para clip YCbCr

Esta opción determina la forma predeterminada en que EDIUS debe tratar los clips de espacio de color YCbCr.

Nota Esta opción no afecta en absoluto a los clips Canopus DV, Canopus HQ o Canopus Lossless. Estos formatos siempre se tratan como blanco brillante.

Seleccione la gama de colores para clips YCbCr. Opciones:

- Blanco
- Blanco brillante (predeterminado)

Blanco

Asignaciones YCbCr 0,128,128 a YCbCr 16,128,128 (negro de emisión segura) e YCbCr 255,128,128 a YCbCr 235,128,128 (blanco de emisión segura). Todos los valores incluidos se interpolan por el intervalo.

Use esta opción si los clips YCbCr presentan negros aglomerados y blancos apagados.

Blanco brillante

Asignaciones YCbCr 0,128,128 a YCbCr 0,128,128 (negro brillante) e YCbCr 255,128,128 a YCbCr 255,128,128 (blanco brillante).

Si los clips YCbCr muestran negros grisáceos y blancos apagados, defina el intervalo de color de los clips en Blanco brillante.

Normalizar Tamaño de ventana

Si se normaliza el sonido, el valor que se especifica para el tamaño de la ventana (en milisegundos) se utiliza en el cálculo de la raíz cuadrada media de los niveles de sonido. Predeterminado = 300 ms.

Margen de Subclip

Especifique un margen para el subclip. El margen es el espacio vacío que hay antes y después de los clips y que se puede utilizar para insertar transiciones y demás efectos.

Nota Un subclip consiste en un fragmento de un clip que se ha cortado de otro clip.

El formato del campo Margen es HH:MM:SS;FF (H= hora, M= minutos, S= segundos y F= fotogramas). Consulte *Introducción de datos numéricos* en la página 21 para obtener más información sobre los distintos métodos de introducción de datos numéricos.

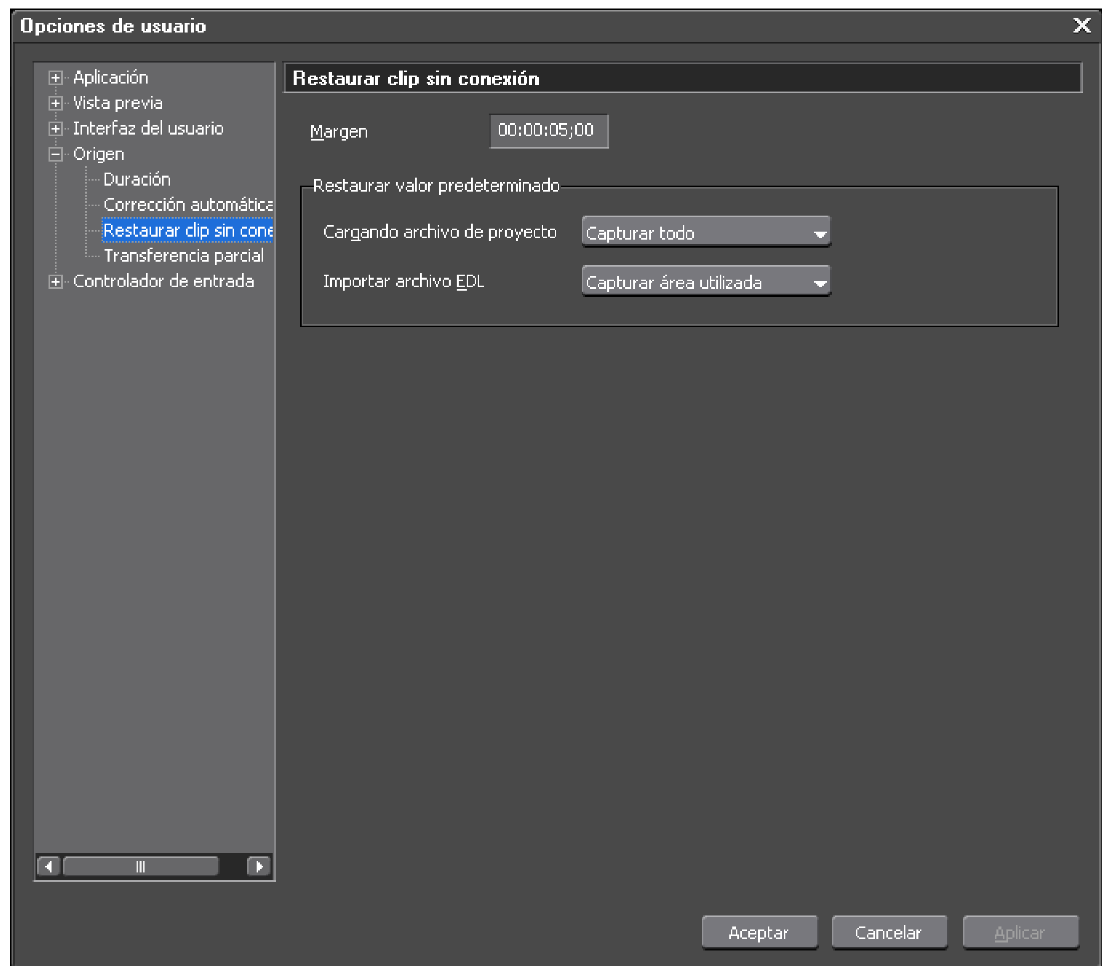
Opciones de Restaurar clip sin conexión

Los clips que se utilizan en proyectos pueden quedarse sin conexión si de forma involuntaria se mueven o eliminan. Si hace falta volver a capturar clips sin conexión, las opciones de Restaurar clip sin conexión determinan los parámetros de restauración.

Para acceder a las opciones de Restaurar clip sin conexión, seleccione Opciones>Opciones de usuario>Origen en la barra de menús de la ventana de visualización. Después, en el árbol Origen del cuadro de diálogo Opciones de usuario, seleccione Restaurar clip sin conexión. Consulte la Figura 220.

Nota Después de efectuar cambios en cualquier elemento del cuadro de diálogo Opciones de Restaurar clip sin conexión, haga clic en el botón **Aplicar** para aplicarlos y hacer que surtan efecto. Se pueden realizar varios cambios antes de hacer clic en el botón **Aplicar**.

Figura 220. Opciones de Restaurar clip sin conexión



Margen

Cuando vuelva a capturar las áreas necesarias de un origen sin conexión, establezca el margen entre las áreas que se han capturado de nuevo. Si en la línea de tiempo se colocan varios clips sin conexión con mayor proximidad que el margen especificado, se combinan en un solo clip.

Establezca un margen con el formato HH:MM:SS;FF (H= hora, M= minutos, S= segundos y F= fotogramas). Consulte *Introducción de datos numéricos* en la página 21 para obtener más información sobre los distintos métodos de introducción de datos numéricos.

Restaurar valor predeterminado - Cargar archivo de proyecto

Al restaurar clips que se hayan utilizado en un proyecto de EDIUS, seleccione un método de restauración. Opciones:

- Capturar todo (predeterminado): captura todo el clip.
- Capturar área utilizada: captura únicamente la parte del clip entre los marcadores de entrada y salida.
- No capturar: no solicita capturar ninguna información de clip.

Restaurar valor predeterminado - Importar archivo EDL

Se puede importar un archivo EDL (Edit Decision List) para utilizarse en la restauración de clips sin conexión. Seleccione un método de restauración cuando se utilicen archivos EDL importados. Opciones:

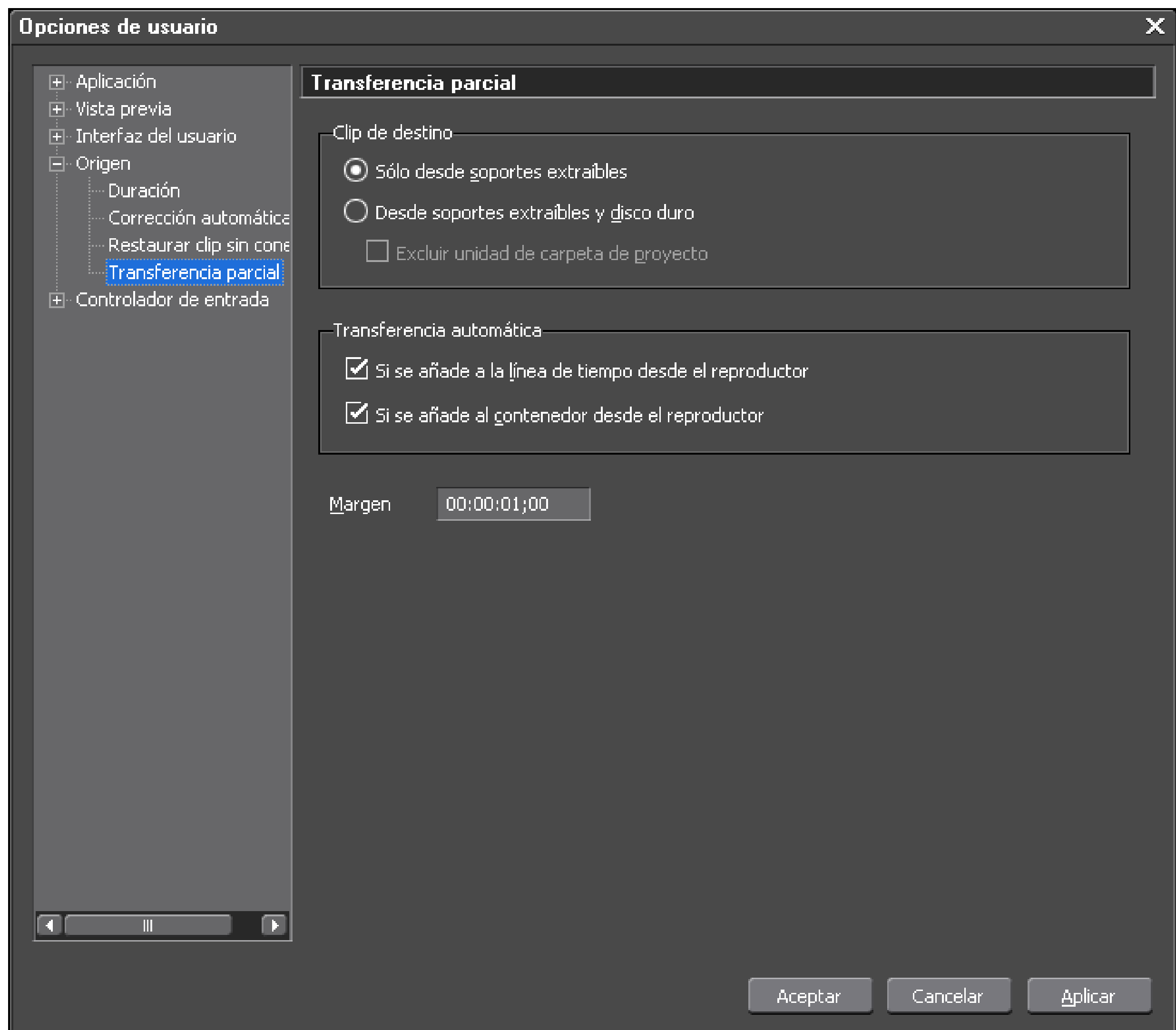
- Capturar todo (predeterminado): captura todo el clip.
- Capturar área utilizada: captura únicamente la parte del clip entre los marcadores de entrada y salida.
- No capturar: no solicita capturar ninguna información de clip.

Opciones de Transferencia parcial

La transferencia parcial consiste en poder descargar clips parciales (partes de un clip entre los puntos de entrada y salida del reproductor) procedentes de medios locales o externos como operación en segundo plano. Consulte *Descarga parcial* en la página 344 para obtener más información. Hay dos métodos para efectuar descargas parciales: añadir clips parciales a la línea de tiempo, y añadir clips parciales al contenedor.

Para acceder a las opciones de Transferencia parcial, seleccione Opciones>Opciones de usuario>Origen en la ventana de visualización. Después, en el árbol Origen del cuadro de diálogo Opciones de usuario, seleccione Transferencia parcial. Consulte la Figura 221

Figura 221. Cuadro de diálogo Opciones de Transferencia parcial



Clip de destino

Especifique los clips de destino para los que puede iniciarse la transferencia parcial. Opciones:

- Sólo desde soportes extraíbles: la transferencia parcial se inicia únicamente para clips almacenados en soportes extraíbles.
- Desde soportes extraíbles y disco duro: la transferencia parcial se inicia para clips almacenados en soportes extraíbles y unidades de disco duro.

Si se selecciona la opción de disco duro, también puede excluir la unidad en que se ubica la carpeta de proyectos de EDIUS.

Transferencia automática

La transferencia parcial de clips se inicia automáticamente si está seleccionada cualquiera de las opciones de Transferencia automática.

Si se añade a la línea de tiempo desde el reproductor

Si está seleccionada esta opción, se inicia la transferencia parcial al añadir clips del reproductor a la línea de tiempo.

Si se añade al contenedor desde el reproductor

Si está seleccionada esta opción, se inicia la transferencia parcial al añadir clips del reproductor al contenedor.

Margen

En la opción Margen se especifica el margen en ambos lados del clip. El margen que se especifique puede ir de 0 segundos a 1 hora. Predeterminado = 1 segundo.

Opciones de Controlador de entrada

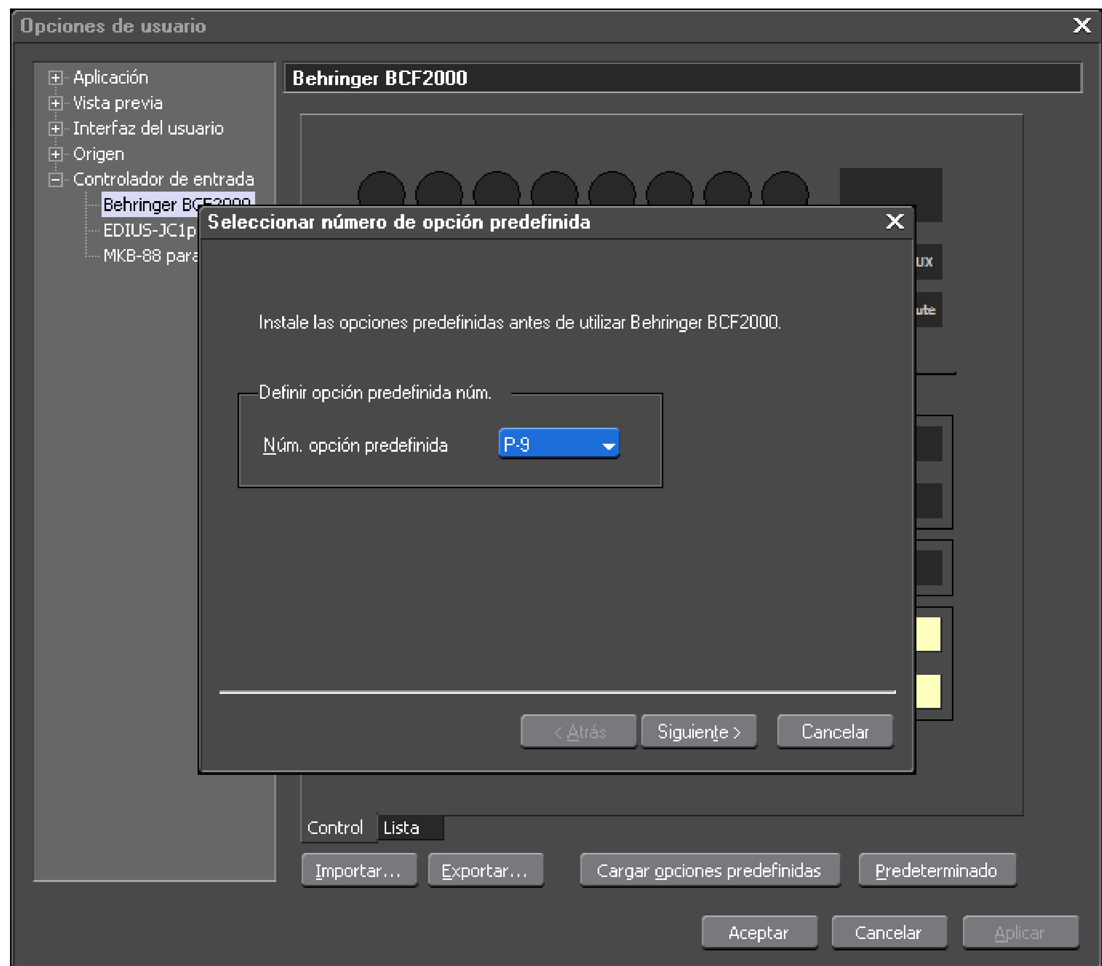
En las opciones de Controlador de entrada, se configuran los dispositivos de entrada de desplazamiento y atenuador que puedan estar conectados al ordenador de EDIUS.

Nota Como son opciones que establece el usuario, la configuración puede variar en cada dispositivo según las preferencias de cada persona.

Behringer BCF2000

Para acceder a las opciones de Behringer BCF2000, seleccione Opciones>Opciones de usuario>Controlador de entrada en la barra de menús de la ventana de visualización. Después, en el cuadro de diálogo Opciones de usuario del árbol Controlador de entrada, elija Behringer BCF2000. Consulte la Figura 222.

Figura 222. Opción predefinida de Behringer BCF2000

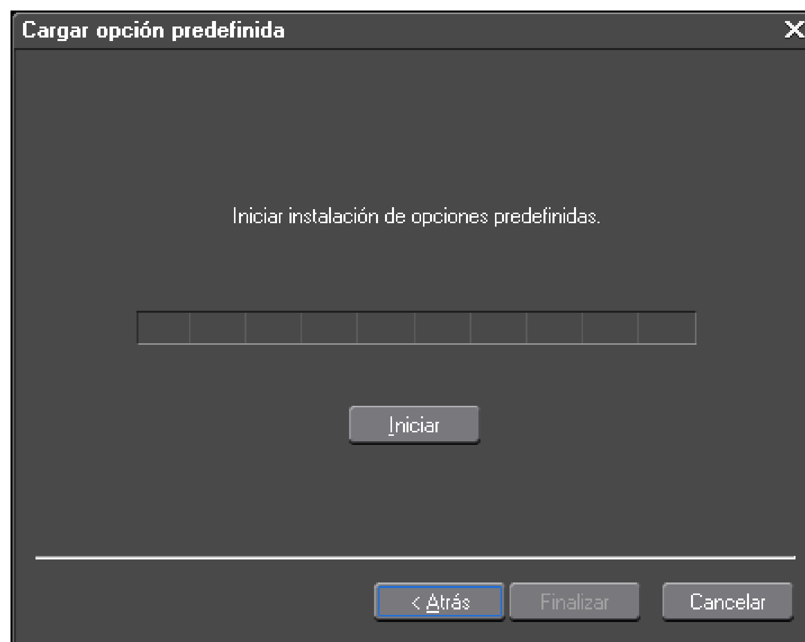


La primera vez que se selecciona Behringer BCF2000 aparece el cuadro de diálogo Seleccionar número de opción predefinida. Para instalar una opción predefinida, haga lo siguiente:

1. En la lista desplegable Número de opción predefinida, seleccione el número de la opción predefinida que se va a instalar para Behringer BCF2000. A continuación, haga clic en el botón **Siguiente**.

Se muestra el cuadro de diálogo Cargar opción predefinida de la Figura 223.

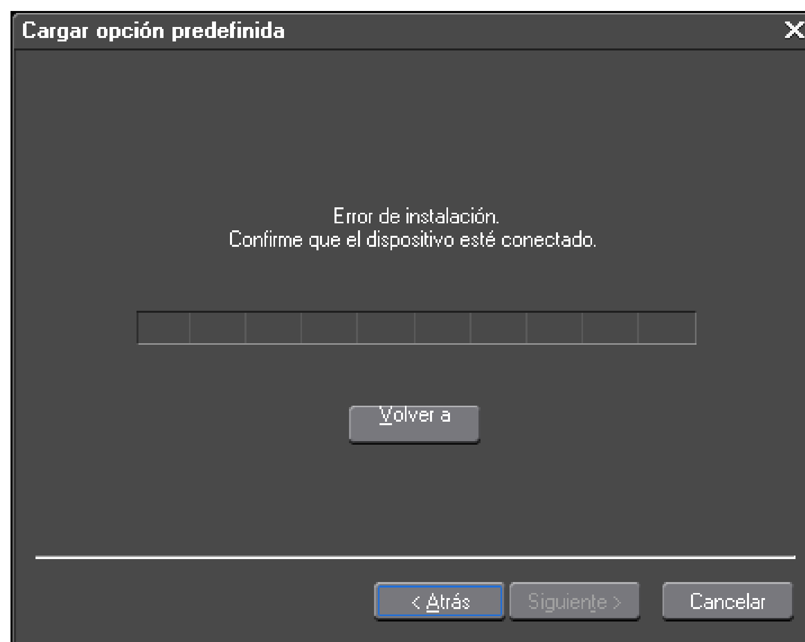
Figura 223. Cargar opción predefinida



2. Haga clic en el botón **Inicio** para comenzar la instalación de la opción predefinida.

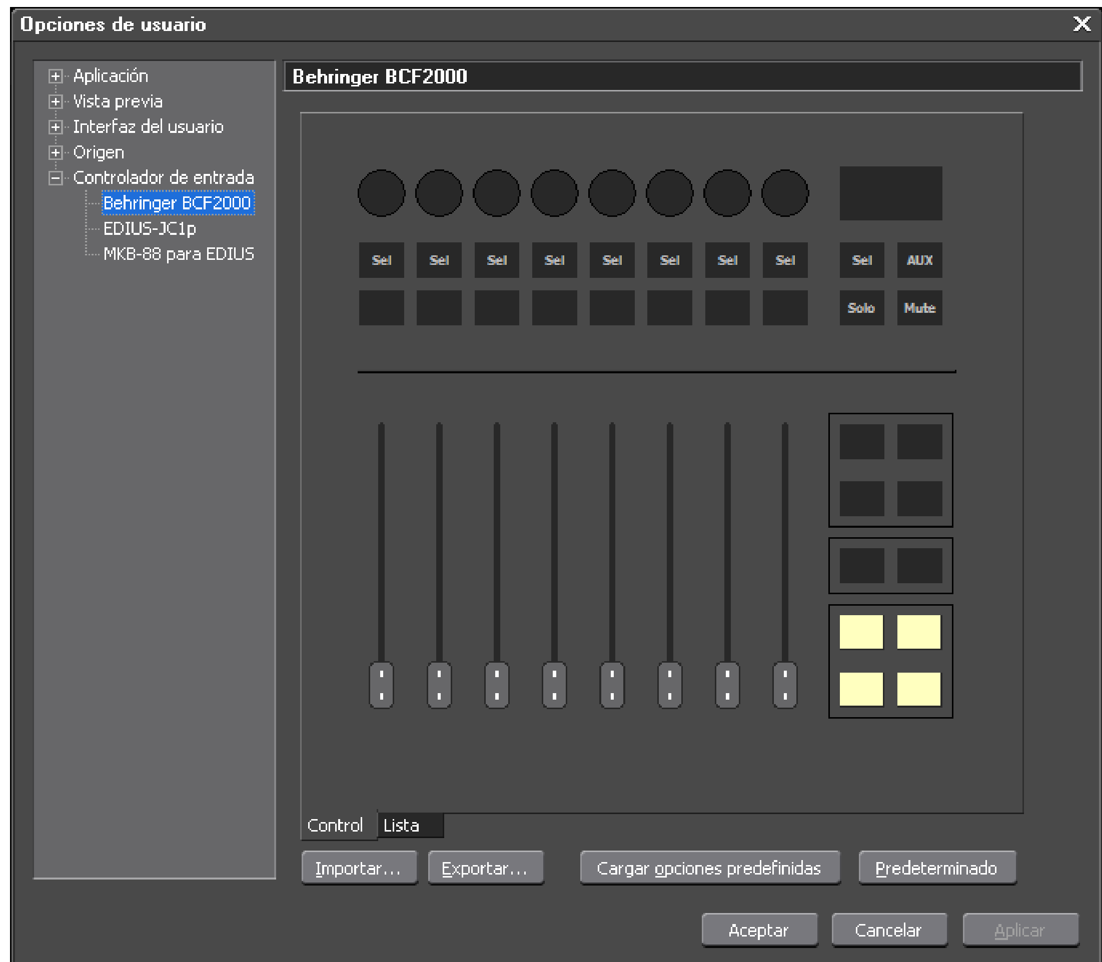
Si no se puede instalar la opción predefinida porque no se detecta el dispositivo, aparece el cuadro de diálogo de la Figura 224. Compruebe que el dispositivo esté bien conectado y haga clic en el botón **Volver a intentar**.

Figura 224. Error al instalar la opción predefinida



Si se ha podido efectuar la instalación, aparece el cuadro de diálogo Behringer BCF2000 de la Figura 225.

Figura 225. Opciones de Behringer BCF2000



Se muestra una representación del controlador Behringer BCF2000.

Una tecla de color amarillo indica que la tecla tiene una operación asignada. Si se coloca el puntero del ratón sobre una tecla de color amarillo, aparece texto de información sobre herramientas con la asignación de operación actual de esa tecla.

Una tecla de color blanco indica que no tiene ninguna asignación de operación.

La tecla Control muestra los botones de control. La ficha Lista presenta una relación de las teclas de dispositivos y las operaciones que tienen asignadas.

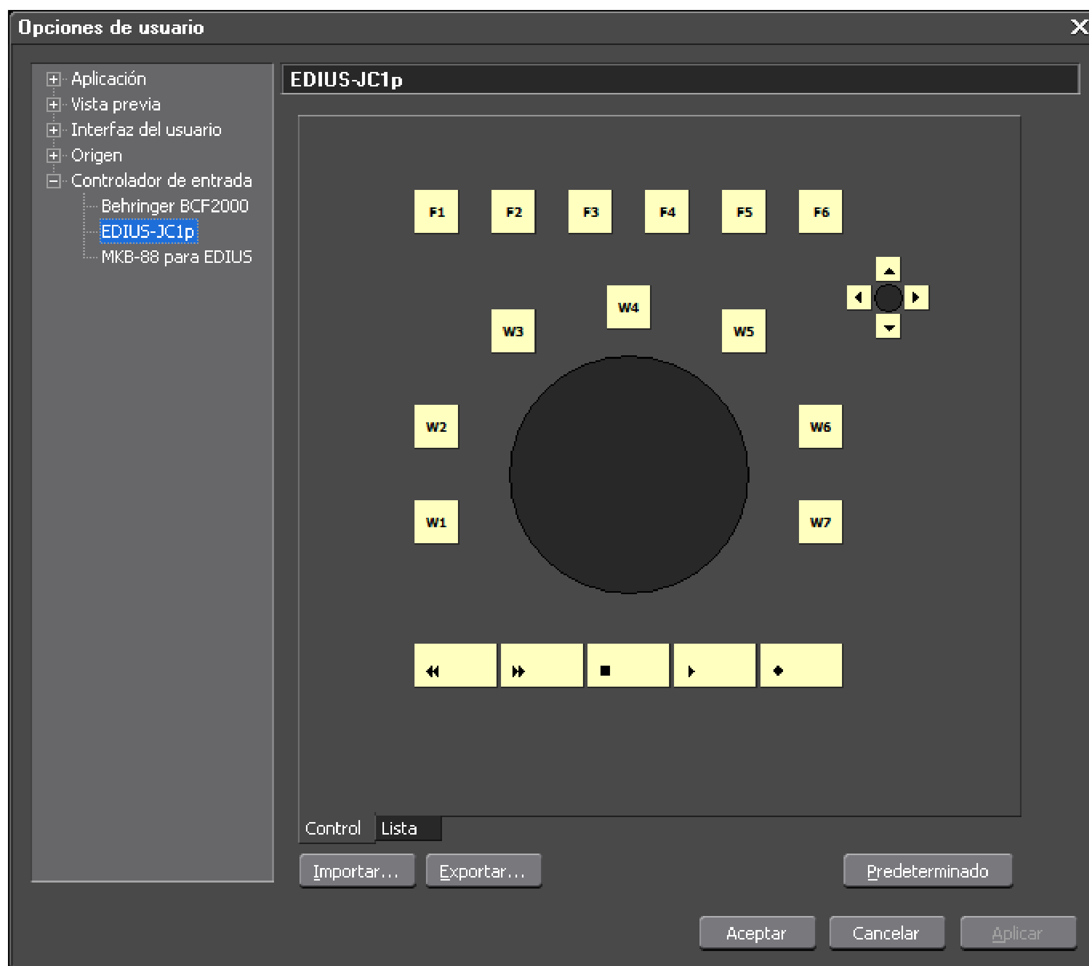
Consulte *Botones de asignación de operación* en la página 266 y *Asignación de operación a una tecla* en la página 268 para obtener más información sobre cómo configurar teclas de dispositivos.

Opciones de EDIUS JC1p

Las asignaciones de operación para las teclas de EDIUS JC1p se efectúan en el cuadro de diálogo de opciones de EDIUS JC1p. EDIUS JC1p permite efectuar operaciones con el teclado y el ratón en EDIUS para asignar al controlador de hardware de EDIUS-JC1p.

Para acceder a las opciones de EDIUS-JC1p, seleccione Opciones>Opciones de usuario>Controlador de entrada en la ventana de visualización. Después, en el cuadro de diálogo Opciones de usuario, en el árbol Controlador de entrada seleccione EDIUS-JC1p. Consulte la Figura 226.

Figura 226. Opciones de EDIUS-JC1p



Se muestra una representación del controlador EDIUS-JC1p.

Una tecla de color amarillo indica que la tecla tiene una operación asignada. Si se coloca el puntero del ratón sobre una tecla de color amarillo, aparece texto de información sobre herramientas con la asignación de operación actual de esa tecla.

Una tecla de color blanco indica que no tiene ninguna asignación de operación.

La tecla Control muestra los botones de control. La ficha Lista presenta una relación de las teclas de dispositivos y las operaciones que tienen asignadas.

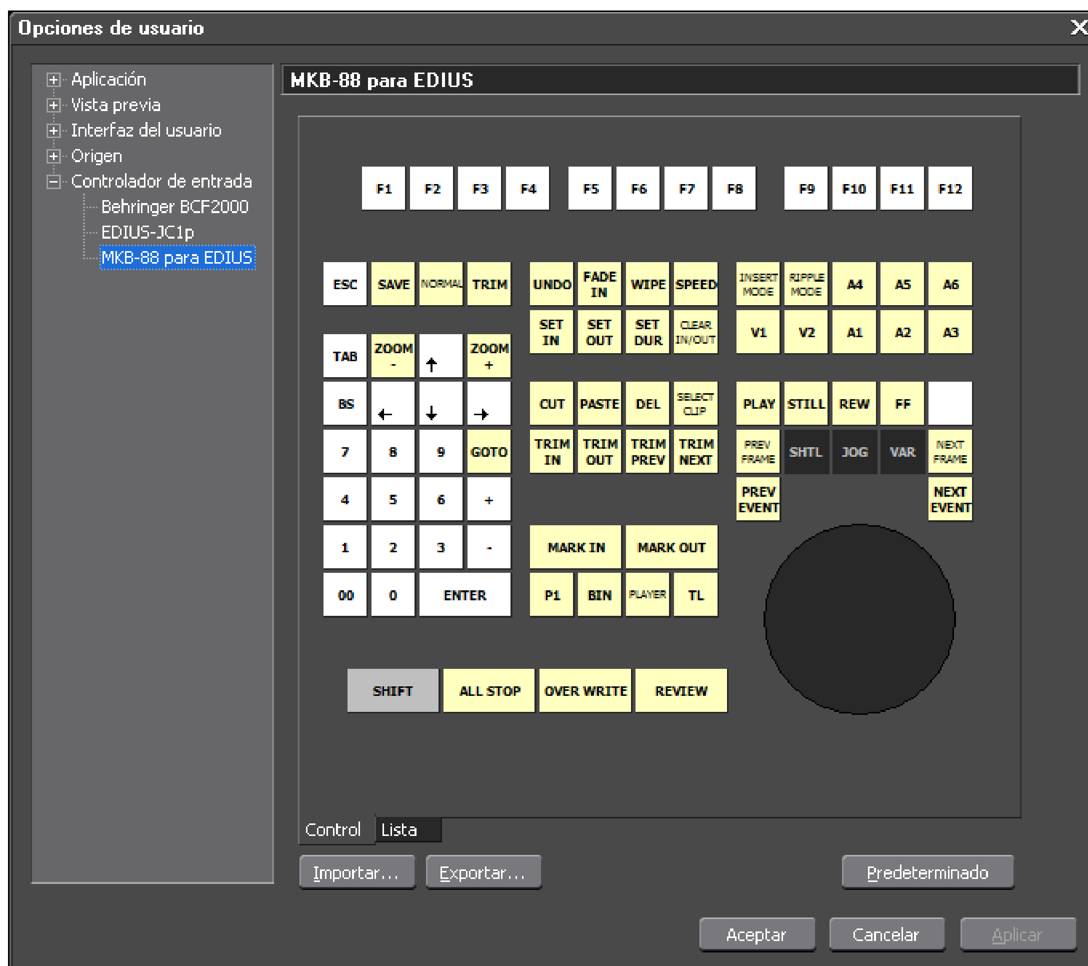
Consulte *Botones de asignación de operación* en la página 266 y *Asignación de operación a una tecla* en la página 268 para obtener más información sobre cómo configurar teclas de dispositivos.

Opciones de MKB-88 para EDIUS

Las asignaciones de operación para las teclas de MKB-88 se efectúan en el cuadro de diálogo de opciones de MKB-88 para EDIUS. MKB-88 para EDIUS permite efectuar operaciones con el teclado y el ratón en EDIUS para asignarse al controlador de hardware de MKB-88 para EDIUS.

Para acceder a las opciones de MKB-88 para EDIUS, seleccione Opciones>Opciones de usuario>Controlador de entrada en barra de menús de la ventana de visualización. Después, en el cuadro de diálogo Opciones de usuario, en el árbol Controlador de entrada seleccione MKB-88 para EDIUS. Consulte la Figura 227.

Figura 227. Opciones de MKB-88



Se muestra una representación del controlador MKB-88 para EDIUS.

Una tecla de color amarillo indica que la tecla tiene una operación asignada. Si se coloca el puntero del ratón sobre una tecla de color amarillo, aparece el texto con la asignación de operación actual de esa tecla.

Una tecla de color blanco indica que no tiene ninguna asignación de operación.

La tecla Control muestra el botón de control. La ficha Lista presenta una relación de las teclas de dispositivos y las operaciones que tienen asignadas.

Botones de asignación de operación

Los botones que se explican en esta sección se utilizan para efectuar asignaciones de operación a teclas de dispositivo.

Asignar (ficha Lista)

Si se hace clic en el botón **Asignar**, se abre el cuadro de diálogo Operación de selección de la Figura 228 y se puede realizar una asignación de operación a la tecla (botón) seleccionada.

No asignar (ficha Lista)

Si se hace clic en el botón **No asignar**, la asignación de operación para la tecla seleccionada cambia a ---. Eso indica que para esa tecla no hay ninguna asignación de operación.

Buscar acceso directo (cuadro de diálogo Operación de selección)

Haga clic en el botón **Buscar acceso directo** y pulse la tecla o las teclas de un comando de teclas. La operación que está asignada a ese comando de teclas aparece resaltada en la lista.

Nota Resulta útil para hacer que una asignación de tecla de dispositivo de desplazamiento sea equivalente a un determinado comando de teclas.

Predeterminado

Si se hace clic en el botón **Predeterminado**, la asignación de operación de la tecla seleccionada vuelve al valor predeterminado.

Importar...

El botón **Importar** se utiliza para importar a EDIUS un archivo de asignación de teclas MKB-88 (con la extensión .mkb88).

Exportar...

El botón **Exportar** se emplea para exportar las asignaciones de teclas de controlador de entrada actuales a un archivo que a continuación puede importarse a otro sistema EDIUS.

Nota La exportación es útil también al actualizar una versión de EDIUS. Al actualizar, no se conservan las asignaciones de operación de teclas de dispositivos personalizadas. Antes de la actualización conviene exportar las asignaciones de operación de teclas de dispositivos y, a continuación, importarlas a la versión nueva una vez completada la actualización.

Las asignaciones de operación de teclas de dispositivos exportadas se guardan en un archivo que tiene la extensión .mkb88.

Asignación de operación a una tecla

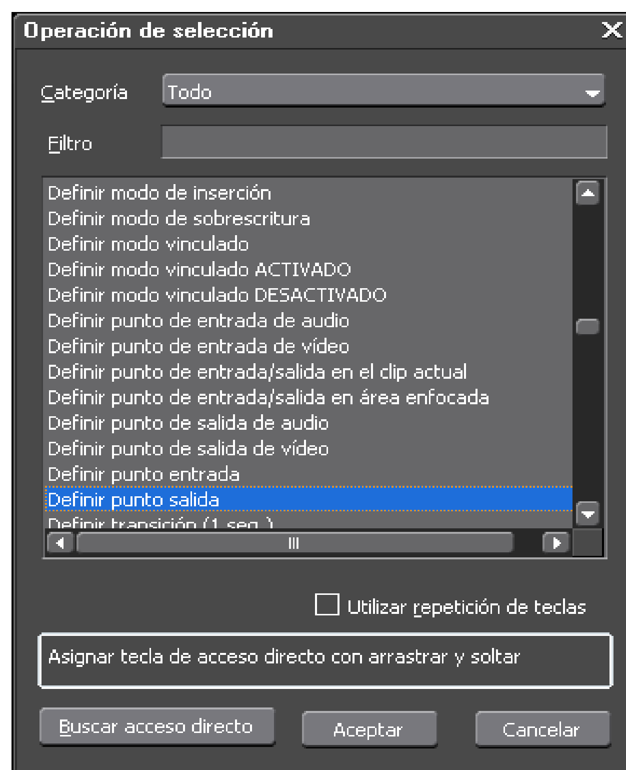
Para efectuar una asignación de operación a una tecla de controlador, realice el procedimiento siguiente:

1. Haga doble clic en la tecla para la que desea efectuar una asignación.

Nota También puede hacer clic en la ficha Lista y hacer clic en el botón **Asignar**. La ficha Lista muestra todos los botones, las operaciones asignadas y repetir el estado de activado o desactivado en una lista.

Aparece el cuadro de diálogo Operación de selección que se muestra en la Figura 228.

Figura 228. Operación de selección de MKB-88 para EDIUS



2. Utilice la lista desplegable Categoría o el campo Filtro para restringir la lista de operaciones únicamente a las que pertenezcan a la categoría seleccionada o la palabra clave del filtro (por ejemplo, eliminar). Las categorías de operación son:
   - Todo (predeterminado)
   - Edición
   - Ver
   - Línea de tiempo
   - Vista previa - Reproductor
   - Vista previa - Grabador
   - Ajustar
   - Clip
   - Clip - Eliminar
   - Clip - Seleccionar
   - Pista
   - Marcador
   - Modo
   - Modo - Multicámara
   - Capturar
   - Procesar
   - Mezclador de audio
   - Opciones
3. En la lista, seleccione la operación que desea asignar a la tecla seleccionada en el Paso 1.

Nota Haga clic en el botón **Buscar acceso directo** para buscar la operación asignada actualmente a un comando de teclas. Haga clic en el botón **Buscar acceso directo** y pulse la tecla o las teclas de un comando de teclas. La operación que está asignada a ese comando de teclas aparece resaltada en la lista.

4. Seleccione la opción Utilizar repetición de teclas si la tecla debe realizar la operación varias veces mientras se mantiene pulsada.
5. Haga clic en el botón **Aceptar** para asignar la operación a la tecla seleccionada.

En la ficha Lista, el botón **No asignar** se puede utilizar para eliminar la asignación de operación de la tecla de controlador seleccionada. Dicha tecla quedará de color blanco en la ficha Control del controlador.

Haga clic en el botón **Aceptar** del cuadro de diálogo del dispositivo para guardar todas las asignaciones de operación y cerrar el cuadro de diálogo.

Opciones de proyecto

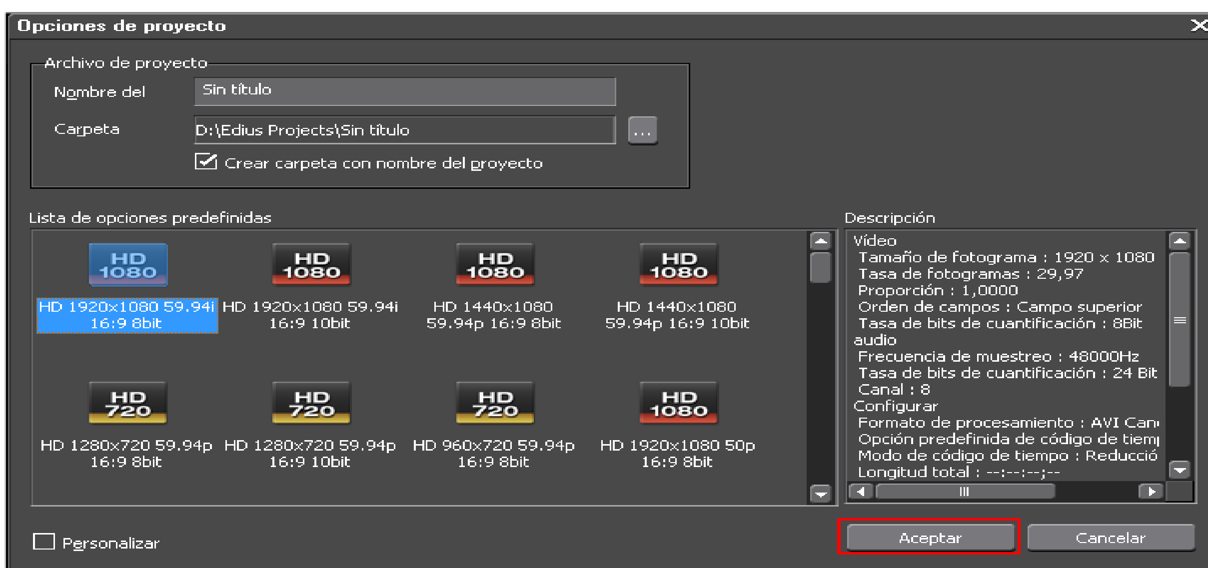
Aunque se inicie un proyecto con una opción predefinida de proyecto y la configuración asociada a ésta, es posible cambiar la configuración de un proyecto determinado en cualquier momento antes del proyecto final.

Para cambiar las opciones del proyecto, haga lo siguiente:

1. En la barra de menús de la ventana de visualización, seleccione Opciones>Opciones de proyecto.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones de proyecto, tal y como se muestra en la Figura 229.

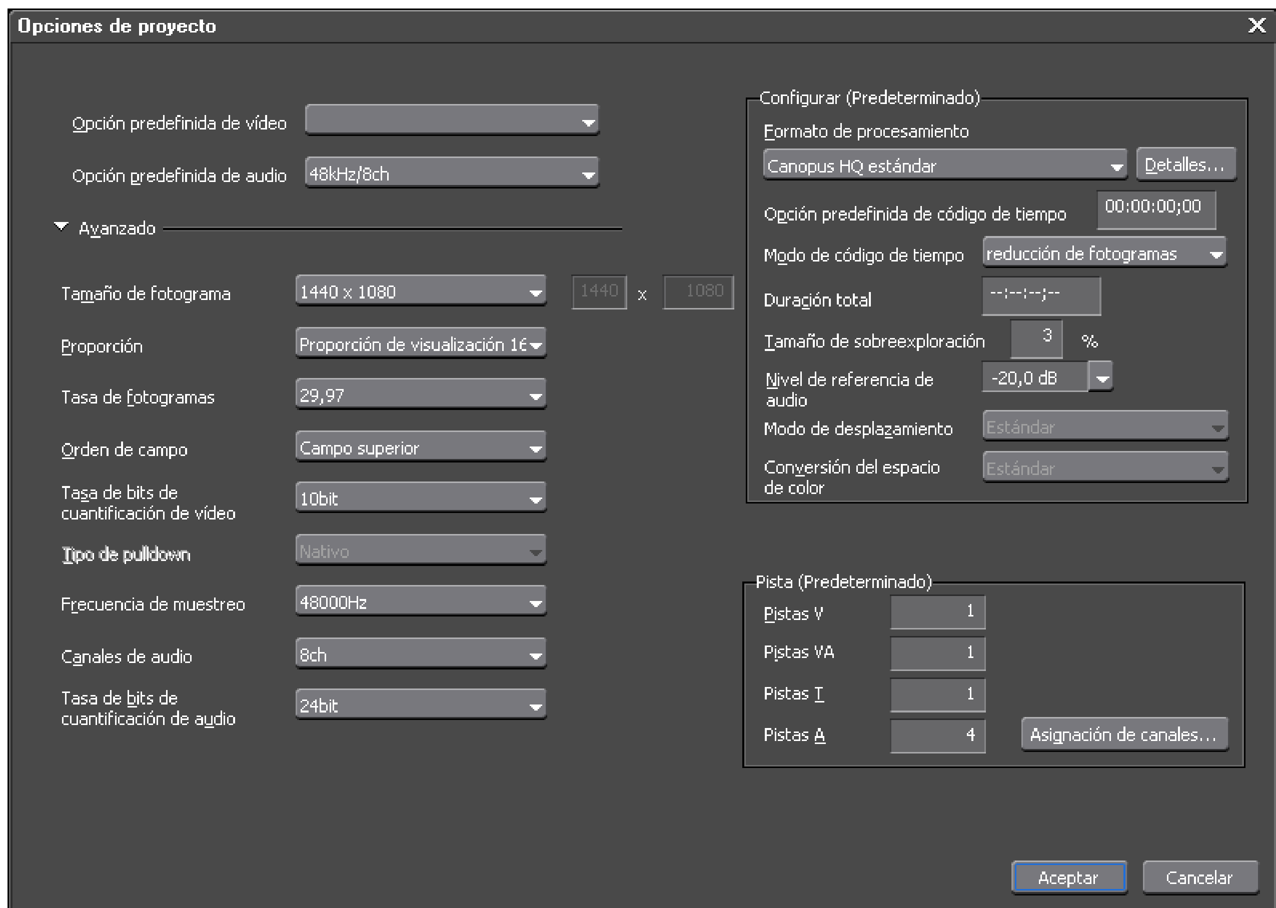
Figura 229. Opciones de proyecto - Cambiar opciones actuales



2. Haga clic en el botón **Cambiar opción actual...**.

Aparece la ventana de detalles de Opciones de proyecto. Consulte la Figura 230

Figura 230. Ventana de detalles de Opciones de proyecto



3. Cambie las opciones de proyecto que desee teniendo en cuenta las instrucciones del Paso 2 en la página 117.

4. Haga clic en el botón **Aceptar** para guardar los cambios en las opciones actuales del proyecto.

Si vuelve a Opciones de proyecto (Opciones>Opciones de proyecto), verá que se ha añadido el icono Opción actual (consulte la Figura 231). Las opciones actuales del proyecto están asociadas con esta opción predefinida de proyecto.

Figura 231. Opciones de proyecto - Opciones actuales

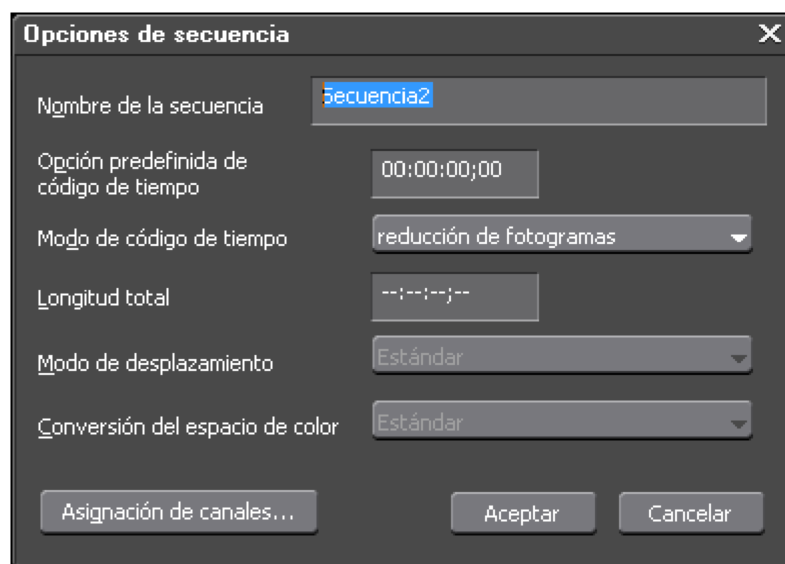


Nota Al cambiar las opciones actuales del proyecto no se cambian la configuración asociada con la opción predefinida original a partir de la cual se inició el proyecto.

Opciones de secuencia

Es posible que las opciones de secuencia se hayan definido durante la creación de opciones predefinidas de proyecto o de proyectos. El cuadro de diálogo Opciones de secuencia se muestra en la Figura 232.

Figura 232. Cuadro de diálogo Opciones de secuencia



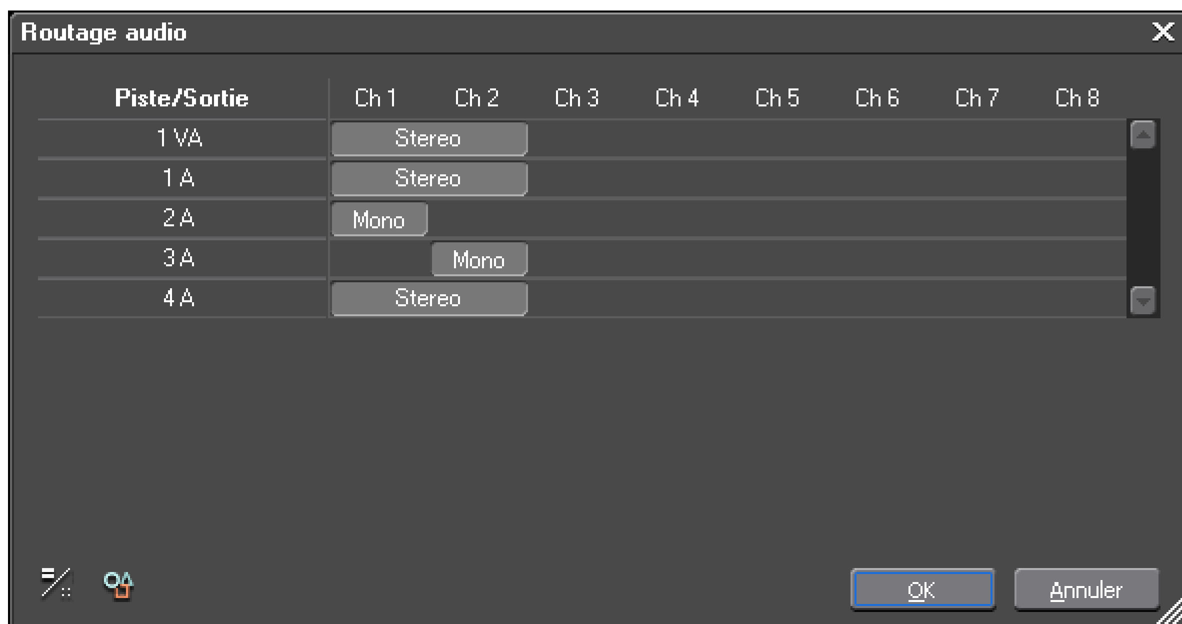
Si es preciso, se pueden cambiar las opciones de secuencia en cualquier secuencia de cualquier proyecto.

Para cambiar la opción, seleccione Opciones>Opciones de secuencia en la barra de menús de la ventana de visualización.

Las opciones que se pueden modificar en el cuadro de diálogo Opciones de secuencia son:

- Nombre de la secuencia
- Opción predefinida de código de tiempo — La Opción predefinida de código de tiempo será el código de tiempo de inicio que aparecerá en la línea de tiempo para todos los proyectos que utilicen esta opción predefinida de proyecto. Consulte en *Introducción de datos numéricos* en la página 21 los diversos métodos de introducción de códigos de tiempo y datos numéricos.
- Modo de código de tiempo — Seleccione el modo de código de tiempo haciendo clic en el símbolo ▽ del botón Modo de código de tiempo. Si está en modo de vídeo NTSC, puede seleccionar Reducción de fotogramas o Sin reducción de fotogramas para la visualización del código de tiempo.
- Longitud total — Puede establecer la duración de la línea de tiempo que desee especificando un valor en este campo. Si se introduce un valor, la duración de la línea de tiempo queda fijada. Si el proyecto supera esta duración, el color de la sección de la línea de tiempo que supere esta duración cambiará.
- Modo de desplazamiento — No disponible. Esta opción es de sólo visualización; únicamente muestra el modo de desplazamiento de una versión anterior de EDIUS si la secuencia se creó en una versión anterior. Si no hay otro modo de desplazamiento, el valor predeterminado es Estándar.
- Conversión del espacio de color — No disponible. Esta opción es de sólo visualización; únicamente muestra la conversión del espacio de color de una versión anterior de EDIUS si la secuencia se creó en una versión anterior. Si no hay otra opción de conversión del espacio de color, el valor predeterminado es Estándar.
- Asignación de canales — Haga clic en el botón **Asignación de canales** para abrir el cuadro de diálogo Asignación de canales de sonido, tal y como se muestra en la Figura 233.

Figura 233. Asignación de canales de audio



Seleccione los canales de salida que desee para cada pista. Haga clic en el botón **Aceptar** cuando haya terminado.

Nota La opción predeterminada del proyecto establece el número de canales de audio por pista.

Consulte *Asignación de canales de audio* en la página 130 para obtener más información sobre las funciones de asignación de sonido.

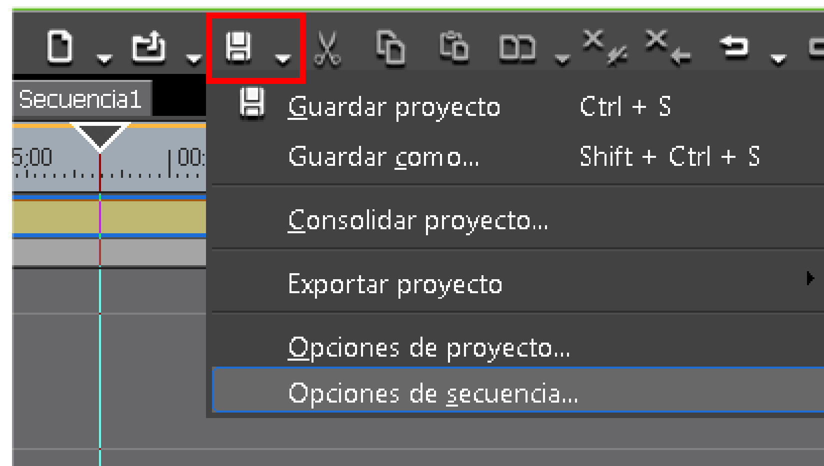
En el cuadro de diálogo Opciones de secuencia, realice los cambios que desee en las opciones de secuencia y haga clic en el botón **Aceptar** para guardar los cambios y cerrar el cuadro de diálogo.

Métodos alternativos

A continuación se presentan métodos alternativos para acceder al cuadro de diálogo Opciones de secuencia.

- En la ventana de línea de tiempo, haga clic en el botón de lista [▽] del icono Guardar proyecto (consulte la Figura 234) y en el menú seleccione **Opciones de secuencia...**.

Figura 234. Menú de Guardar proyecto



- En la ventana de línea de tiempo, haga clic con el botón derecho del ratón en una ficha de secuencia y en el menú seleccione **Opciones de secuencia...**.
- Haga clic con el botón derecho del ratón en un clip de secuencia del contenedor y en el menú seleccione **Opciones de secuencia...**.

Sección 3

Importación y captura

La importación es el proceso de adquirir clips e imágenes estáticas almacenados en dispositivo de almacenamiento externo conectado al ordenador de EDIUS y hacer que estén disponibles en el contenedor para su uso en los proyectos de EDIUS.

Las secuencias creadas en un proyecto de EDIUS pueden importarse a otro proyecto de EDIUS.

Asimismo, los proyectos y las listas de reproducción que se hayan creado en otra aplicación de edición se pueden importar a EDIUS.

La captura consiste en el proceso de adquirir material externo de vídeo y sonido mediante la grabación o reproducción en cintas, tarjetas de memoria, cámaras web, etc., para su uso en proyectos de EDIUS.

Al capturar material para su posterior uso en EDIUS, puede capturar toda la fuente o partes de ésta que estén definidas en una lista de captura en lote. Estos clips capturados se almacenan en el contenedor. El material también se puede capturar directamente en la línea de tiempo para utilizarlo de manera inmediata.

Tipos de archivos compatibles

El material de origen de muchos tipos de archivos se pueden capturar o importar al contenedor. El contenedor puede incluir clips o imágenes estáticas de cualquiera de los tipos de archivos y extensiones siguientes:

- AVCHD (.m2ts, mts)

Nota EDIUS está provisto de tecnología booster, que permite la edición en tiempo real de clips AVCHD nativos. También dispone de un conversor AVCHD (en la carpeta Tools del DVD de instalación de EDIUS) para convertir los archivos AVCHD en AVI con el códec Canopus HQ si desea utilizar archivos AVI.

- Flujo de transporte MPEG (.ts)
- DivX (.divx, .div)
- Archivo de clip GF (.xml)

- AVI (.avi)
- DIF stream (.dif, .dv)
- Metaarchivo de Sony HVR-DR60/HVR-MRC1 (.idx)
- Inscriber (.icg, .ips)
- Archivo de Ogg Vorbis (.ogg)
- Archivo AIFF (.aif, .aiff)
- Archivo Wave (.wav)
- QuickTime Movie (.mov)
- Archivo MPEG4 (.mp4)
- Archivos 3GPP (.3gp, .3g2, .amc)
- Archivos AAC (.aac, .m4a)
- Archivos Sony/Sonicfoundry Wave64 (.w64)
- Archivos Targa (.tga, .targa, .vda, .icb, .vst)
- Archivos Windows Bitmap (.bmp,. dib, .rle)
- Archivos JPEG (.jpg, .jpeg)
- Archivos Flash Pix (.fpx)
- Archivos TIFF (.tif, .tiff)
- Archivos Photoshop (.psd)
- Archivos JPEG File Interchange Format (.jfif)
- Archivos Portable Network Graphics (.png)
- Archivos Mac Pict (.pic, .pct, .pict)
- Archivos QuickTime Image (.qtif, .qti, .qif)
- Archivos de imagen Silicon Graphics (.sgi; .rgb)
- Archivos Compuserve GIF (.gif)
- Metaarchivo de Windows (.wmf, .emf)
- Archivo Maya IFF (.iff)
- Archivo DPX (SMPTE 268M-2003) (.dpx)
- QuickTitler (.etl)
- Archivo de clip de Infinity (.xml)
- Flujo de programa MPEG (.mpg, mpeg, .m2p, .mp2, .vob, .vro)

Nota Si no se puede importar un archivo .vob, capture la fuente con DISCcapture (consulte *Captura directamente en la línea de tiempo* en la página 342 para obtener más información sobre el proceso de DISCcapture).

- Flujo de transporte MPEG (.m2t)
- Película MPEG HDD (.mod, .tod)
- Flujo de vídeo MPEG (.mpv; .m2v)
- Flujo de audio MPEG (.mpa; .m2a)
- Dolby Digital (.ac3)
- MPEG Audio Layer-3 (.mp3)
- Archivo MXF (.mxf)
- Windows Media Audio (.wma)
- Windows Media Video (.wmv, .asf)
- XDCAM EX (.mp4, .smi, .xml)
- Archivos de clips (.cif)

Nota Los archivos AIFF/AIFC sólo se admiten con formato PCM.

Nota EDIUS no admite archivos Electronic Arts IFF (.iff).

Nota Pueden importarse archivos de proyectos de Imaginate de Grass Valley.

Importación de fuentes externas

Los clips se pueden importar de fuentes externas muy diversas, por ejemplo CD, DVD, unidades Sony XDCAM, unidades Panasonic P2, cámaras Grass Valley Infinity, servidores Grass Valley K2, etcétera. Las Opciones de importador se configuran en la sección Importador/ Exportador del cuadro de diálogo Opciones del sistema. Consulte *Opciones de importador y exportador* en la página 150 para obtener más información.

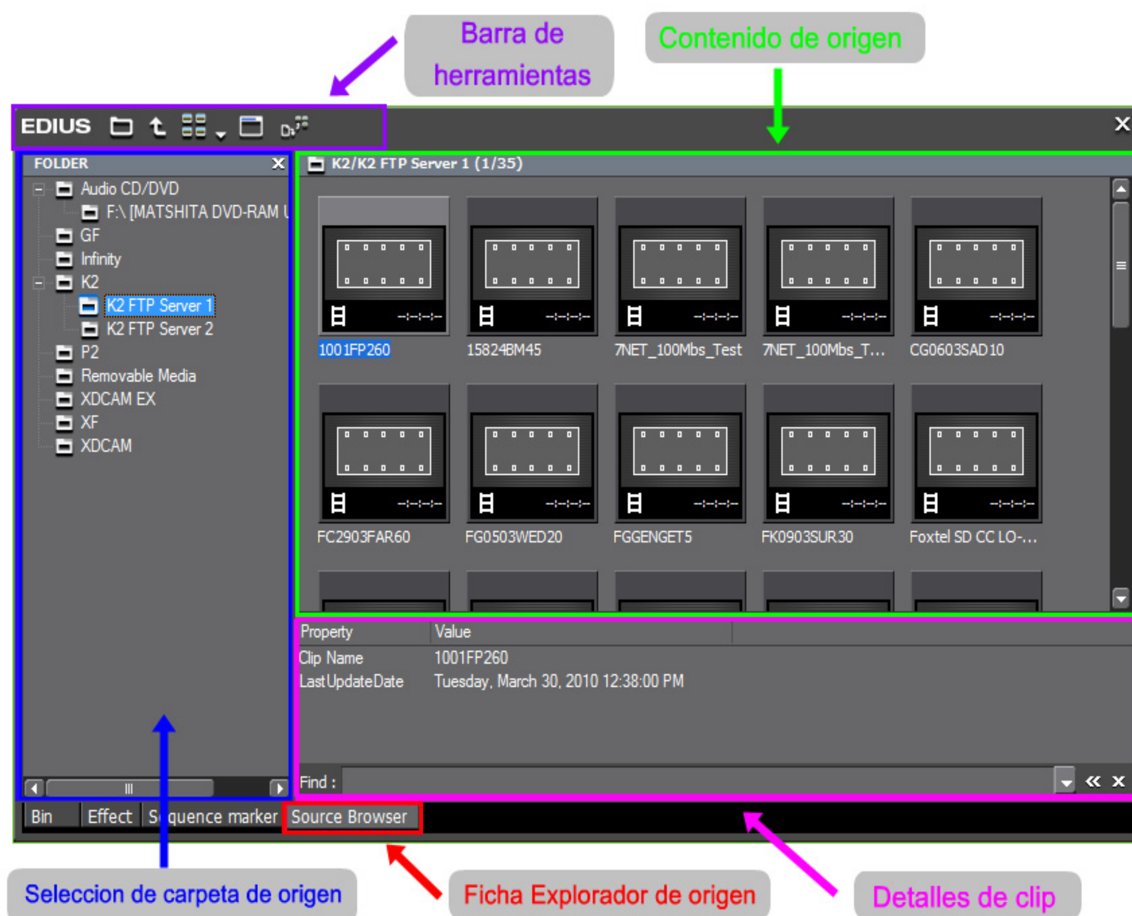
Nota Para poder utilizar algunos medios de almacenamiento externo es posible que se deban instalar determinados controladores de medios en el ordenador de EDIUS.

Explorador de origen

La importación de contenido de fuentes externas se efectúa en el explorador de origen.

En la Figura 235 se muestra la ventana del explorador de origen. En este ejemplo, se ha establecido una conexión con un servidor K2.

Figura 235. Ventana del explorador de origen



La fuente externa de la que se importan clips se selecciona en el área Selección de carpeta de origen en la ventana Contenido de origen.

Importación de CD/DVD

Se puede capturar vídeo y sonido de un DVD o un CD con estos formatos:

- .WAV: archivos de CD de sonido
- .MPEG-2: archivos de DVD-VR y DVD de vídeo

Nota El contenido protegido contra copia no se puede capturar.

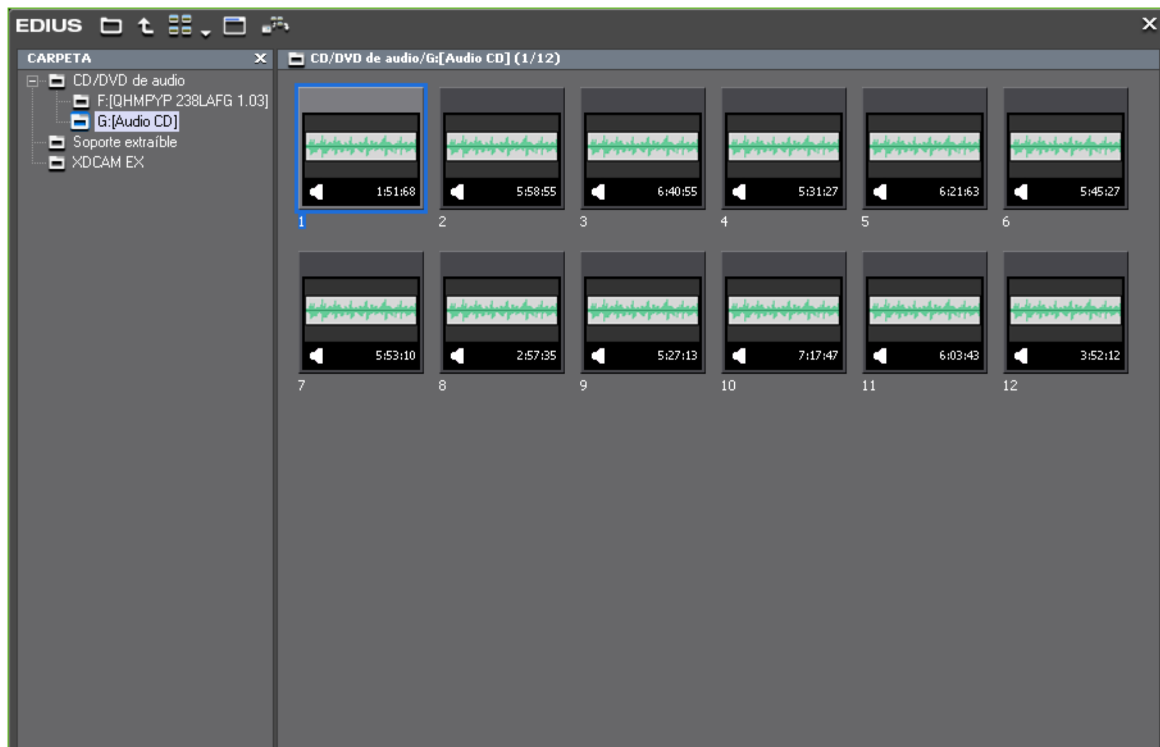
Para importar material de origen desde un CD o DVD, siga estos pasos:

Nota Antes de importar clips de un CD o DVD, compruebe que las opciones de importación de CD/DVD estén correctamente configuradas, como se indica en *Opciones de CD/DVD de audio* en la página 152.

1. Inserte el CD o DVD con el material de origen que de desea importar a una unidad de CD/DVD conectada al ordenador de EDIUS.
2. Abra el proyecto al que desea importar clips procedentes de un servidor K2.
3. Abra el explorador. Para ello, haga clic en la ficha Explorador de origen (consulte la Figura 235 si desea obtener un ejemplo de la ubicación predeterminada).
4. Abra la carpeta CD/DVD de audio para visualizar la lista de unidades CD/DVD disponibles conectadas al ordenador de EDIUS.
5. En la lista de unidades, seleccione la unidad de CD/DVD donde se ubique el material de origen que desea importar.

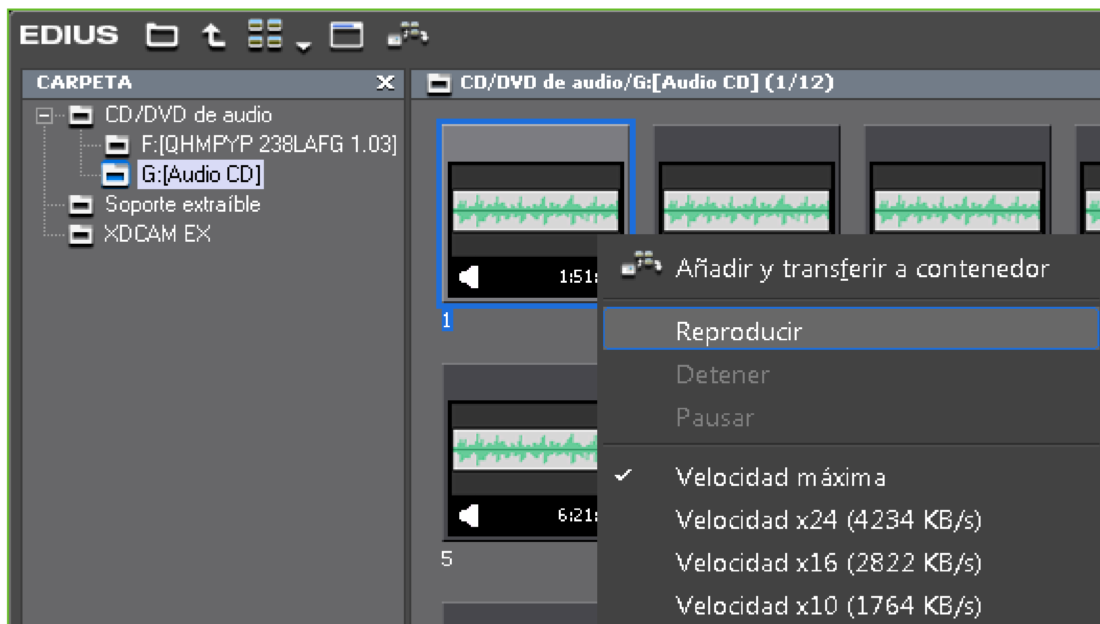
En la ventana Contenido de origen aparecen los clips disponibles en el CD/DVD de la unidad que está seleccionada. Consulte Figura 240 para obtener un ejemplo de contenido de CD visualizado en el explorador de origen, y la figura Figura 238 para obtener un ejemplo de contenido de DVD visualizado en el explorador de origen.

Figura 236. Contenido de CD de sonido en el explorador de origen



6. Para escuchar un clip de un CD, haga clic con el botón derecho en el clip y seleccione Reproducir, como se muestra en la Figura 237. Si se hace doble clic, el clip también se reproduce.

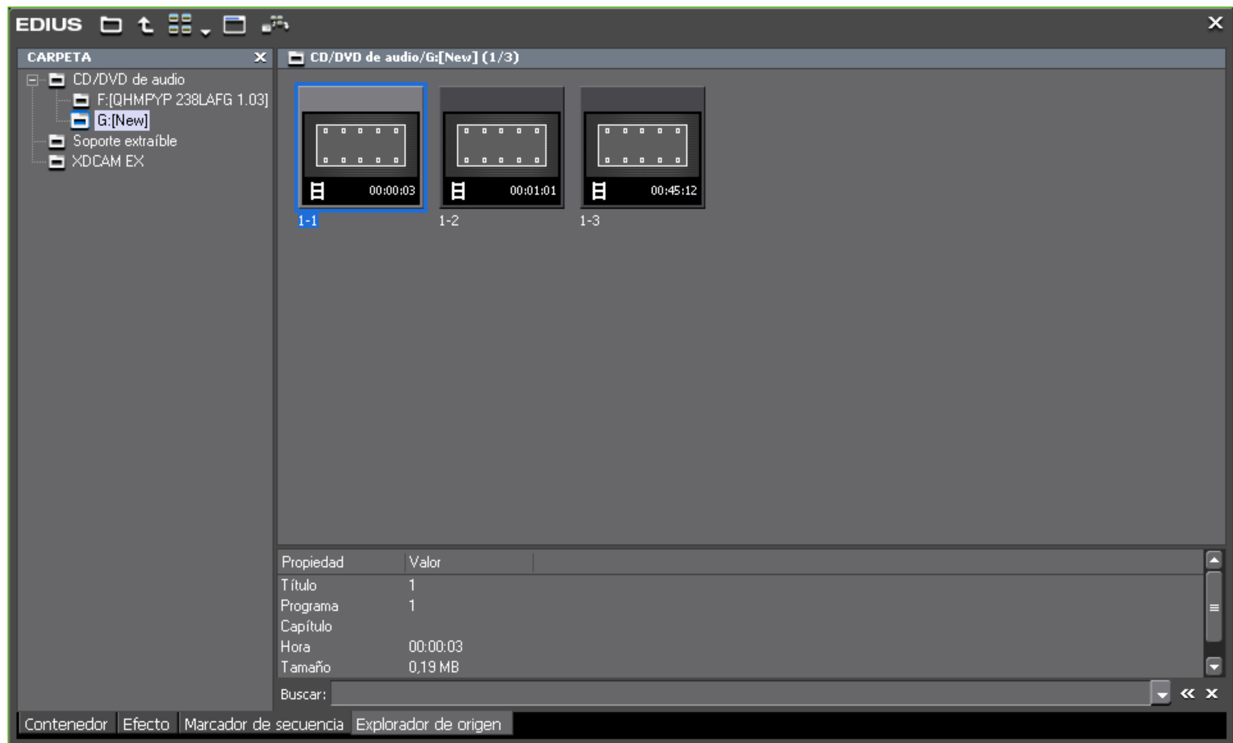
Figura 237. Reproducción de clip de sonido



Nota Sólo puede reproducirse un clip a la vez. Si desea escuchar otro, haga clic con el botón derecho en ese clip y seleccione Reproducir. Si ya se estaba reproduciendo otro clip, se detendrá.

Mientras se reproduce un clip, puede ponerse en pausa o detenerse. Para ello, con el botón derecho haga clic en el clip y seleccione Pausar o Detener, respectivamente.

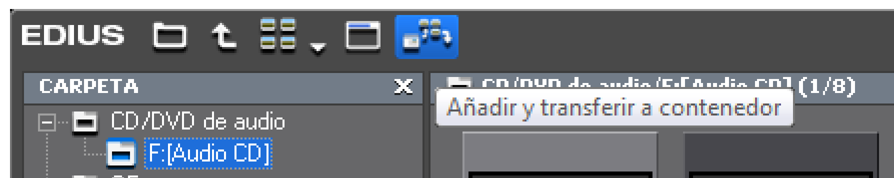
Figura 238. Contenido de DVD en el explorador de origen



7. En la ventana Contenido de origen, seleccione el clip o los clips que desea importar del CD o el DVD.

8. Con el botón derecho, haga clic en un clip seleccionado y elija Añadir y transferir a contenedor, o bien haga clic en el botón **Añadir y transferir a contenedor** en la barra de herramientas del explorador de origen (en la Figura 239 está resaltado en azul) para transferir los clips seleccionados al contenedor.

Figura 239. Botón Añadir y transferir a contenedor



Los clips seleccionados en CD/DVD se añaden al contenedor como tareas en segundo plano. Consulte *Tareas en segundo plano* en la página 306 para obtener más información sobre el procesamiento de tareas en segundo plano.

Importación de servidores K2

Para importar material de origen de un servidor K2, haga lo siguiente:

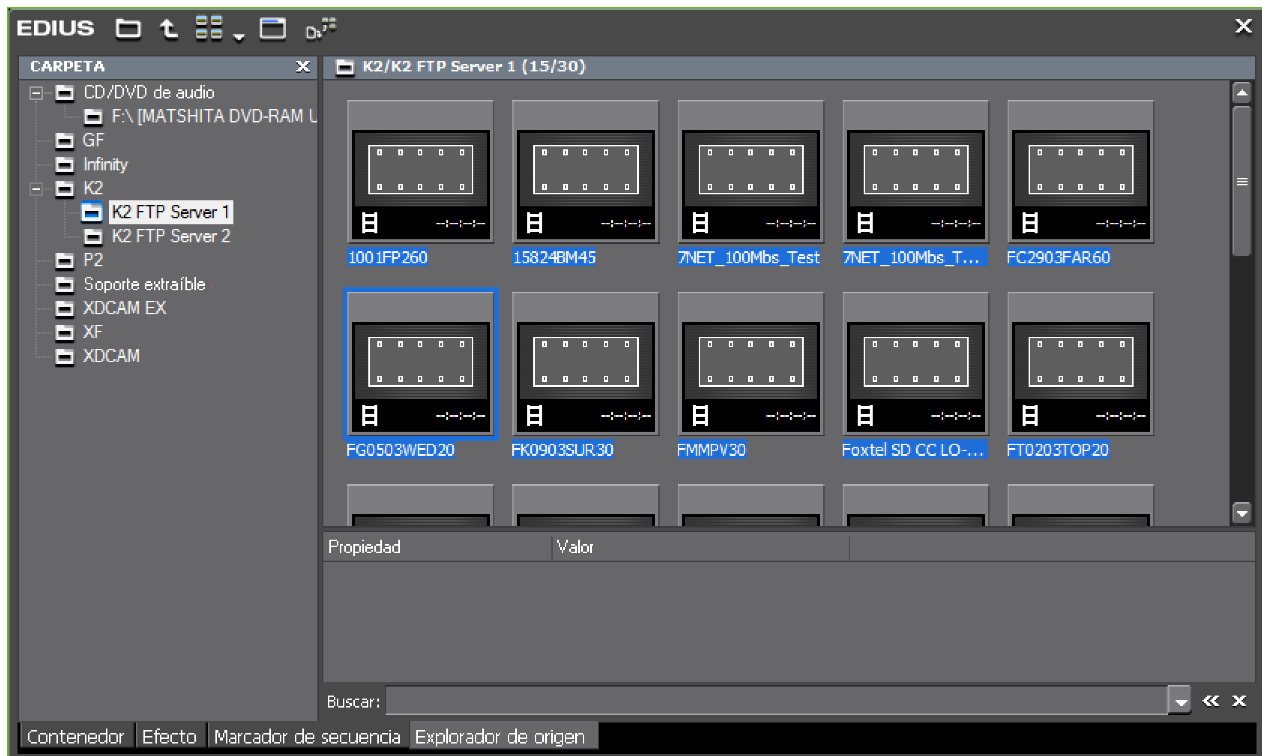
Nota Antes de importar clips de un servidor K2, compruebe que las opciones de importación de K2 estén correctamente configuradas, como se indica en *Opciones de K2* en la página 162.

1. Abra el proyecto al que desea importar clips procedentes de un servidor K2.
2. Abra el explorador. Para ello, haga clic en la ficha Explorador de origen (consulte la Figura 235 si desea obtener un ejemplo de la ubicación predeterminada).
3. Abra la carpeta K2 para ver la lista de servidores K2 disponibles configurados en las opciones de importación de K2.
4. Seleccione un servidor K2 en la lista de los servidores disponibles.

En la ventana Contenido de origen aparecen los clips disponibles en el servidor K2 que está seleccionado.

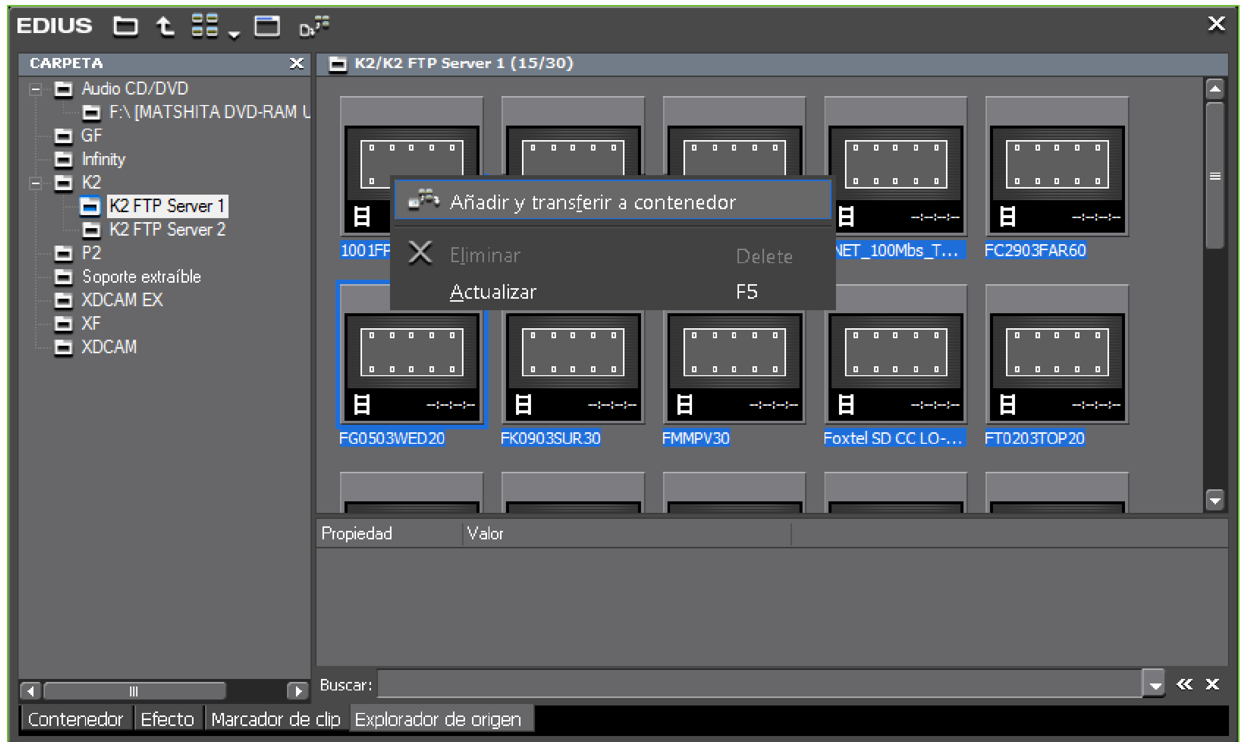
5. En la ventana Contenido de origen, seleccione el clip o los clips que desea importar del servidor K2 (en la Figura 240 se muestra un ejemplo).

Figura 240. Clips seleccionados para importación



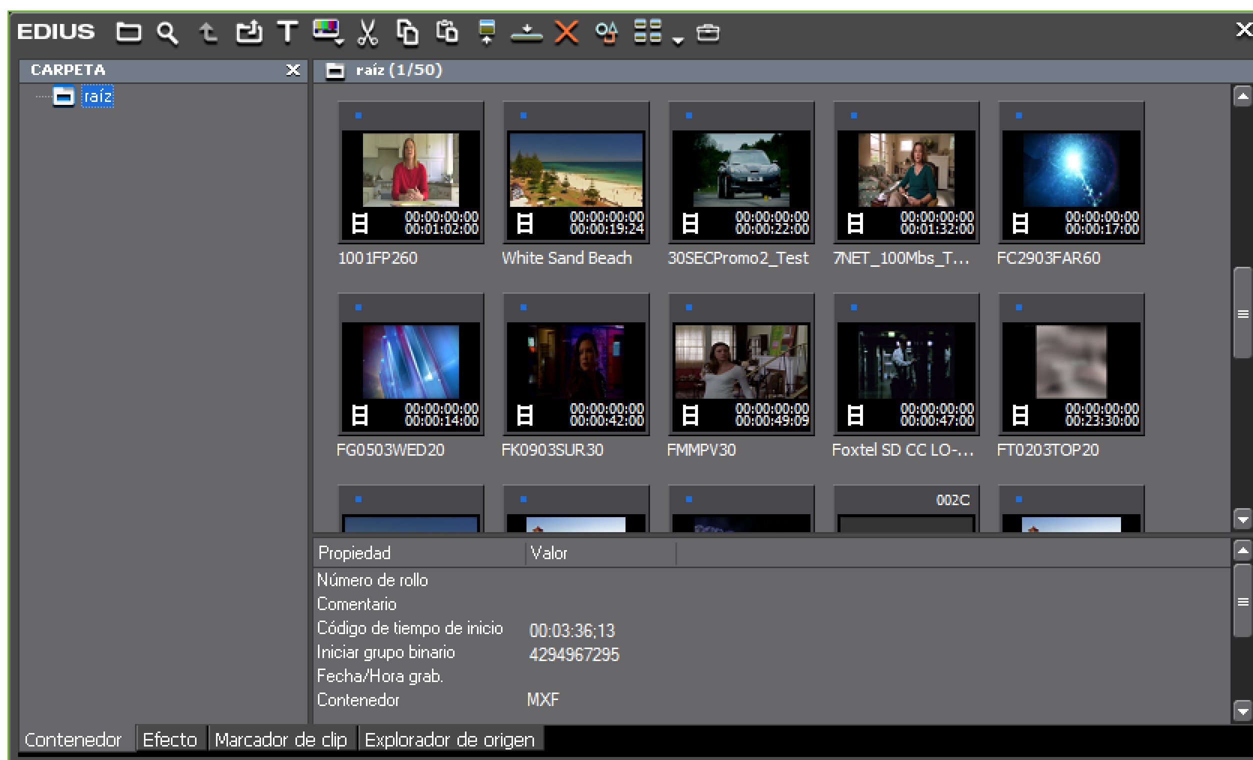
6. Haga clic en el botón **Añadir y transferir a contenedor** en la barra de herramientas del explorador de origen, o bien haga clic con el botón derecho en un clip seleccionado y, en el menú contextual, elija Añadir y transferir a contenedor, como se muestra en la Figura 241.

Figura 241. Añadir y transferir a contenedor desde K2



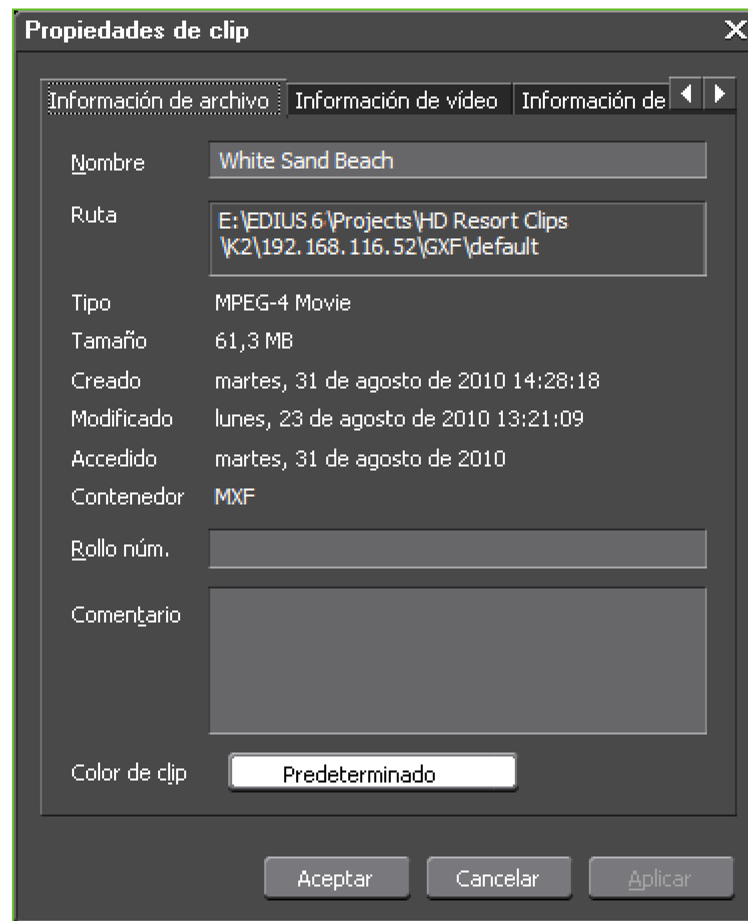
Los clips seleccionados se copian del servidor K2 y se agregan al contenedor, como se ilustra en la Figura 242.

Figura 242. Clips seleccionados añadidos al contenedor



Nota Los clips que se importan de un servidor K2 se almacenan en la carpeta de proyectos del proyecto actual. Se crean subcarpetas como se indica a continuación: K2\{dirección_IP_de_servidor_K2}\{carpetas_donde_se_almacena_clip}. La Figura 243 muestra las propiedades de un clip que se ha importado de un servidor K2. En este ejemplo, las carpetas GXF\Default son la ubicación de almacenamiento del clip original del servidor K2 con la dirección IP 192.168.116.52.

Figura 243. Propiedades de clip del clip importado del servidor K2



Importación de una unidad XDCAM

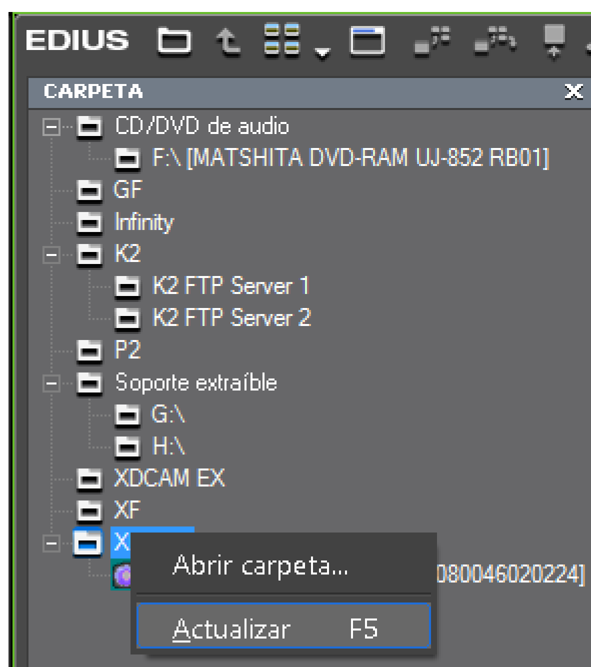
Para importar material de origen de una unidad XDCAM, haga lo siguiente:

Nota Antes de importar clips de una unidad XDCAM, compruebe que las opciones de importación del explorador de origen de una unidad XDCAM estén correctamente configuradas, como se indica en *Opciones del explorador* en la página 180.

1. Abra el proyecto al que desea importar clips de una unidad XDCAM.
2. Abra el explorador. Para ello, haga clic en la ficha Explorador de origen (consulte la Figura 235 si desea obtener un ejemplo de la ubicación predeterminada).
3. Abra la carpeta XDCAM para visualizar la lista de unidades XDCAM o ubicaciones de servidor FTP disponibles.

Nota Si se importa de una unidad XDCAM, es posible que la unidad no figure en la lista de orígenes de XDCAM a menos que se hubiera encendido antes de iniciar EDIUS. Si la unidad se hubiera encendido antes de iniciar EDIUS, antes de que la unidad aparezca en la lista es posible que deba utilizar la función de actualización que se muestra en la Figura 244. Para utilizar esta función, con el botón derecho haga clic en la carpeta XDCAM en el explorador de origen. A continuación, seleccione Actualizar.

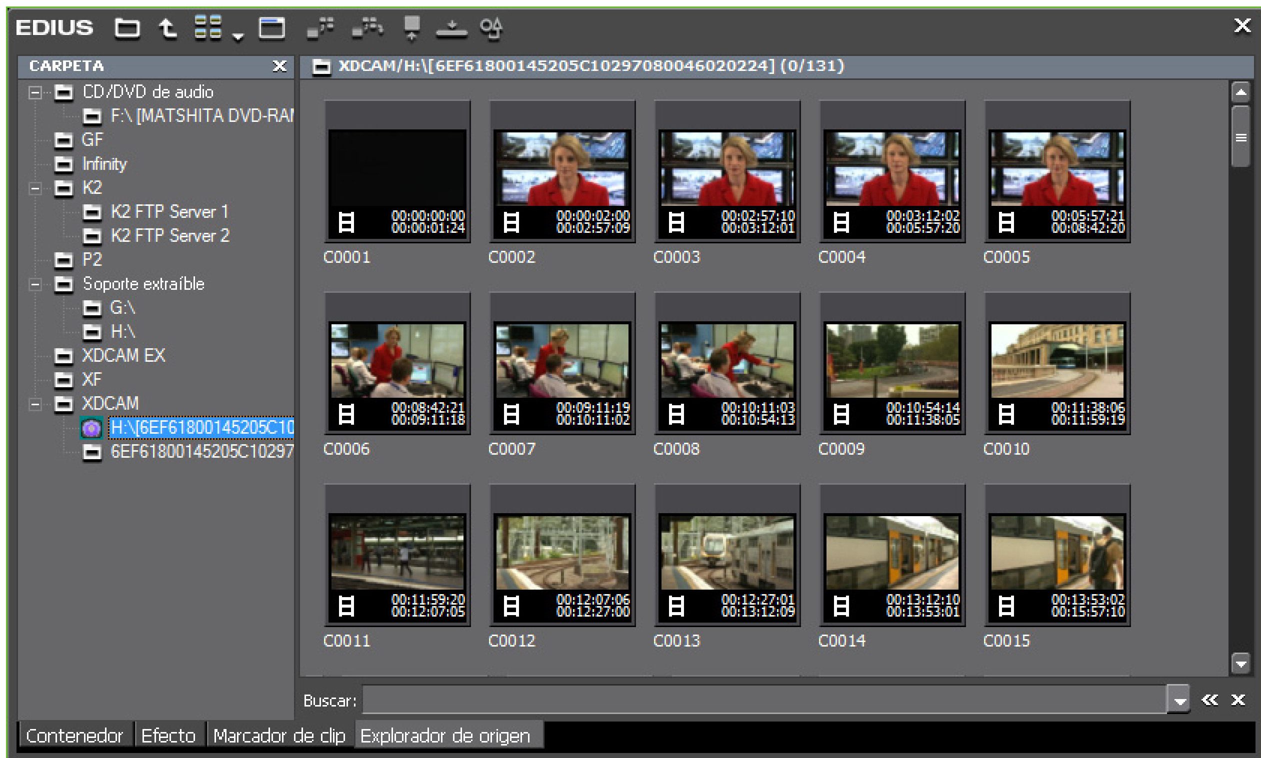
Figura 244. Actualización de la lista de unidades XDCAM



4. En la lista, seleccione un servidor o una unidad XDCAM.

En la ventana Contenido de origen aparecen los clips disponibles en la ubicación de XDCAM, como se muestra en la Figura 245.

Figura 245. Clips XDCAM en la ventana Contenido de origen del explorador de contenido



5. En el origen de XDCAM, seleccione los clips que desea copiar en la carpeta de proyecto actual.

6. Haga clic en el botón **Añadir y transferir a contenedor** en la barra de herramientas del explorador de origen, o bien haga clic con el botón derecho en un clip seleccionado y, en el menú contextual, elija Añadir y transferir a contenedor, como se muestra en la Figura 246.

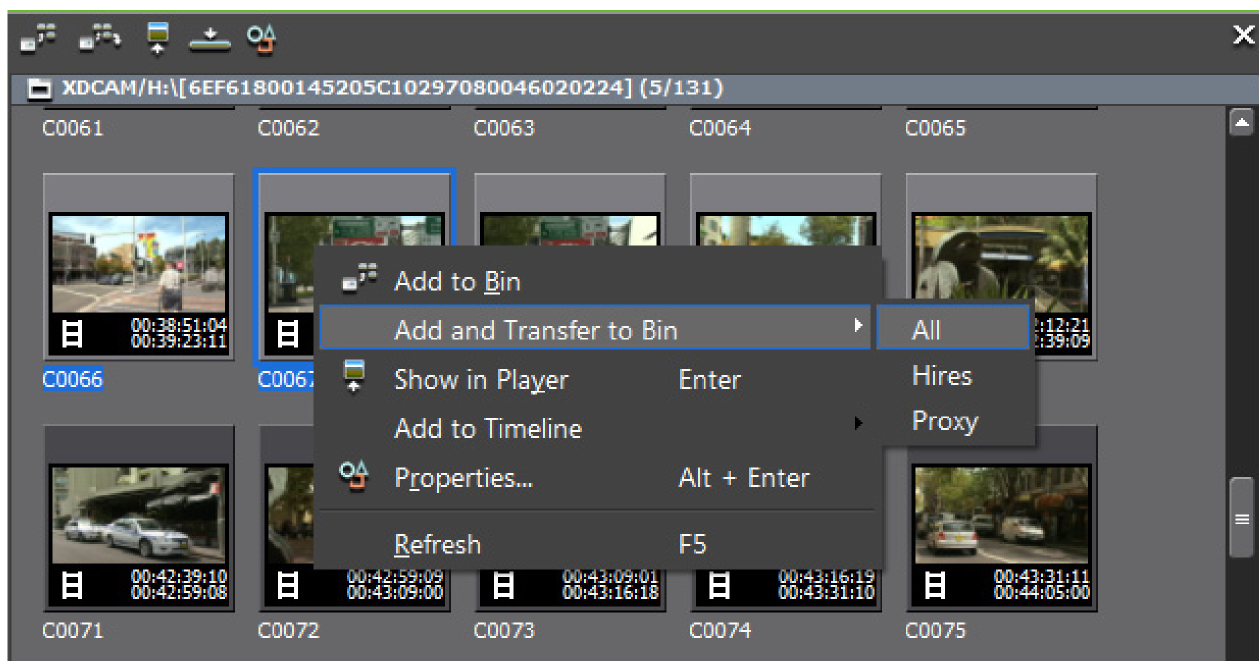
Nota El botón de la barra de herramientas **Añadir a contenedor** o la selección de menú transfiere clips automáticamente según la selección que se haya especificado en las opciones de descarga del explorador de origen de XDCAM. Consulte *Descargar* en la página 180 para obtener más información.

Añadir y transferir a contenedor permite seleccionar las opciones de transferencia de clip siguientes (consulte la Figura 246).

- Todo: descarga tanto los clips de alta resolución como el archivo proxy de baja resolución.
- Alta resolución: únicamente descarga el clip de alta resolución.
- Proxy: únicamente descarga el archivo proxy de baja resolución.

Nota Para obtener más información sobre cómo crear y utilizar proxies en el proceso de edición de la línea de tiempo, consulte *Modo Proxy* en la página 612.

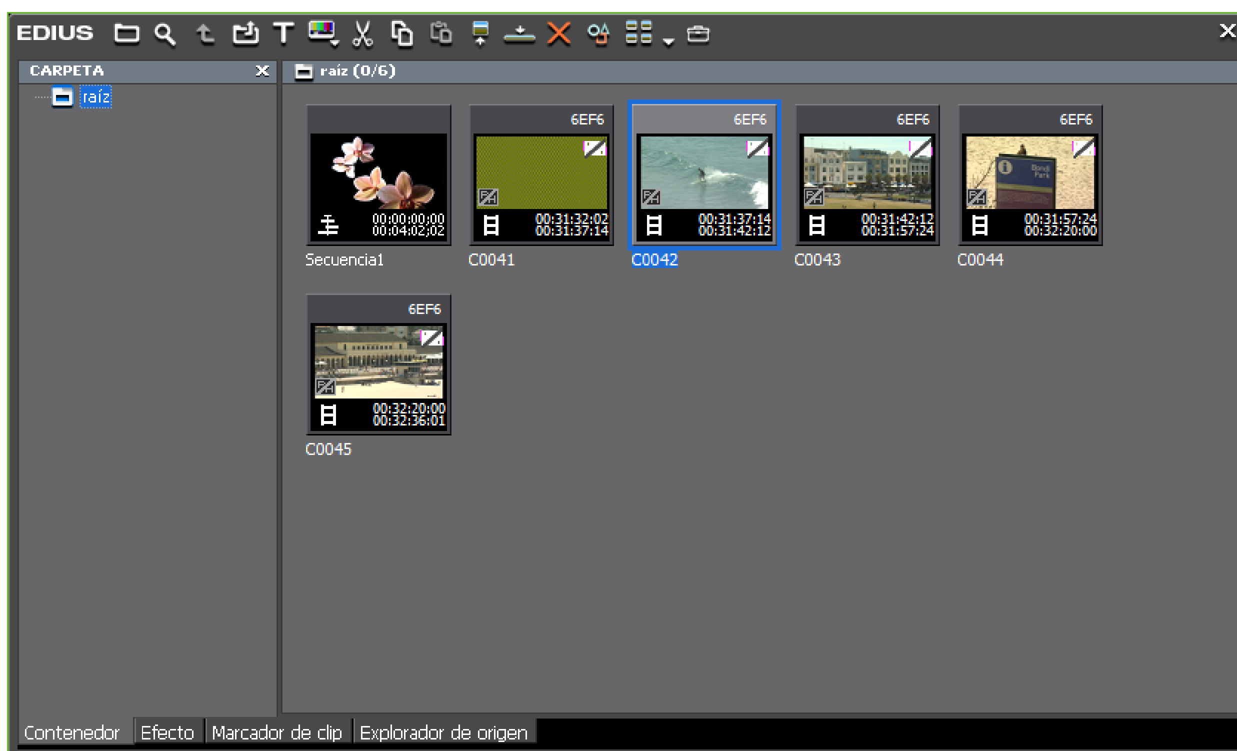
Figura 246. Añadir y transferir a contenedor selecciones de XDCAM



7. Seleccione uno de los métodos de transferencia anteriores para empezar a importar clips de XDCAM al contenedor.

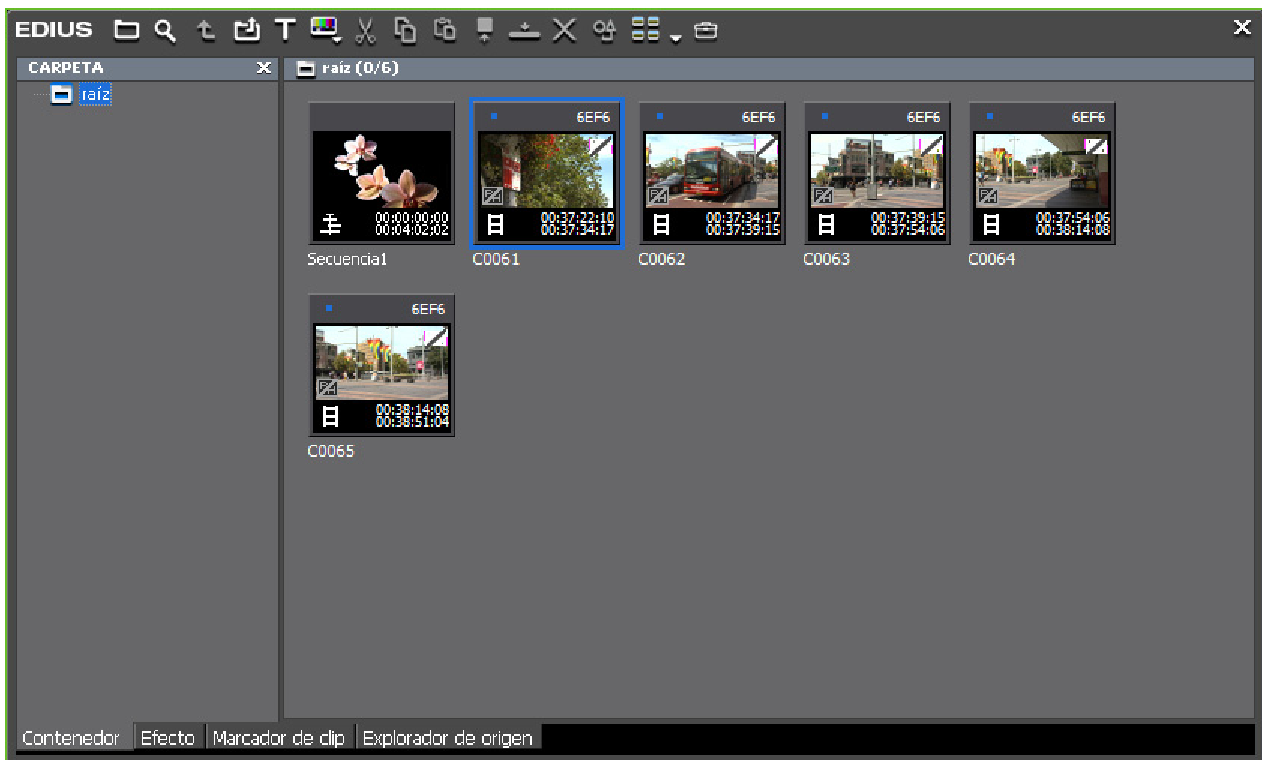
En la Figura 247 se muestran algunos clips de proxy XDCAM que se han transferido al contenedor.

Figura 247. Clips de proxy XDCAM transferidos al contenedor



En la Figura 248 se muestran clips de alta resolución que se han transferido al contenedor.

Figura 248. Clips de alta resolución XDCAM transferidos al contenedor



Nota El punto azul de la esquina superior izquierda indica que se trata de un clip de alta resolución. En la Figura 247 no hay ningún punto azul porque los clips sólo son clips de proxy.

Otras opciones de menú

- Mostrar en reproductor: carga el clip seleccionado directamente en el reproductor pero sin transferirlo al contenedor.
- Añadir a línea de tiempo: inserta el clip o los clips seleccionados directamente en la línea de tiempo, según las opciones de descarga de XDCAM que se hayan establecido. Consulte *Descargar* en la página 180 para obtener más información.

Se han proporcionado dos ejemplos sobre cómo utilizar el explorador de origen para importar archivos de un servidor K2 y una unidad XDCAM. El proceso de importación de clips de otras fuentes externas como cámaras Inifinity o P2 es muy parecido al de dichos ejemplos.

Importación de clips o imágenes estáticas al contenedor

La importación de clips de fuentes externas es un modo de colocar clips en el contenedor. Sin embargo, es posible que haya clips o archivos estáticos almacenados en el disco local del ordenador con EDIUS o un dispositivo de

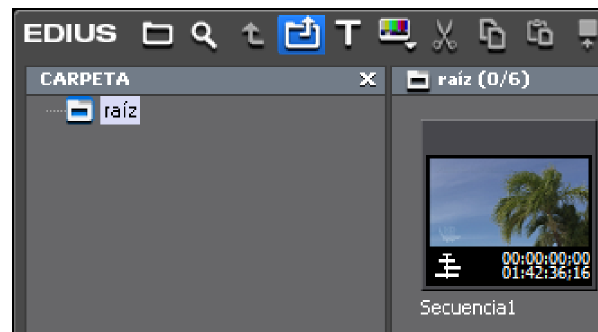
almacenamiento conectado que se pueda importar al contenedor para su uso en EDIUS.

Para importar clips existentes o imágenes estáticas al contenedor, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón **Añadir archivos** de la ventana del contenedor. Consulte la Figura 249. El botón **Añadir archivos** está resaltado en color azul.

Nota La pulsación de [**CTRL**]+[**O**] es otro modo por el que los archivos se pueden añadir al contenedor.

Figura 249. Adición de archivos al contenedor



Aparece el cuadro de diálogo Abrir archivo.

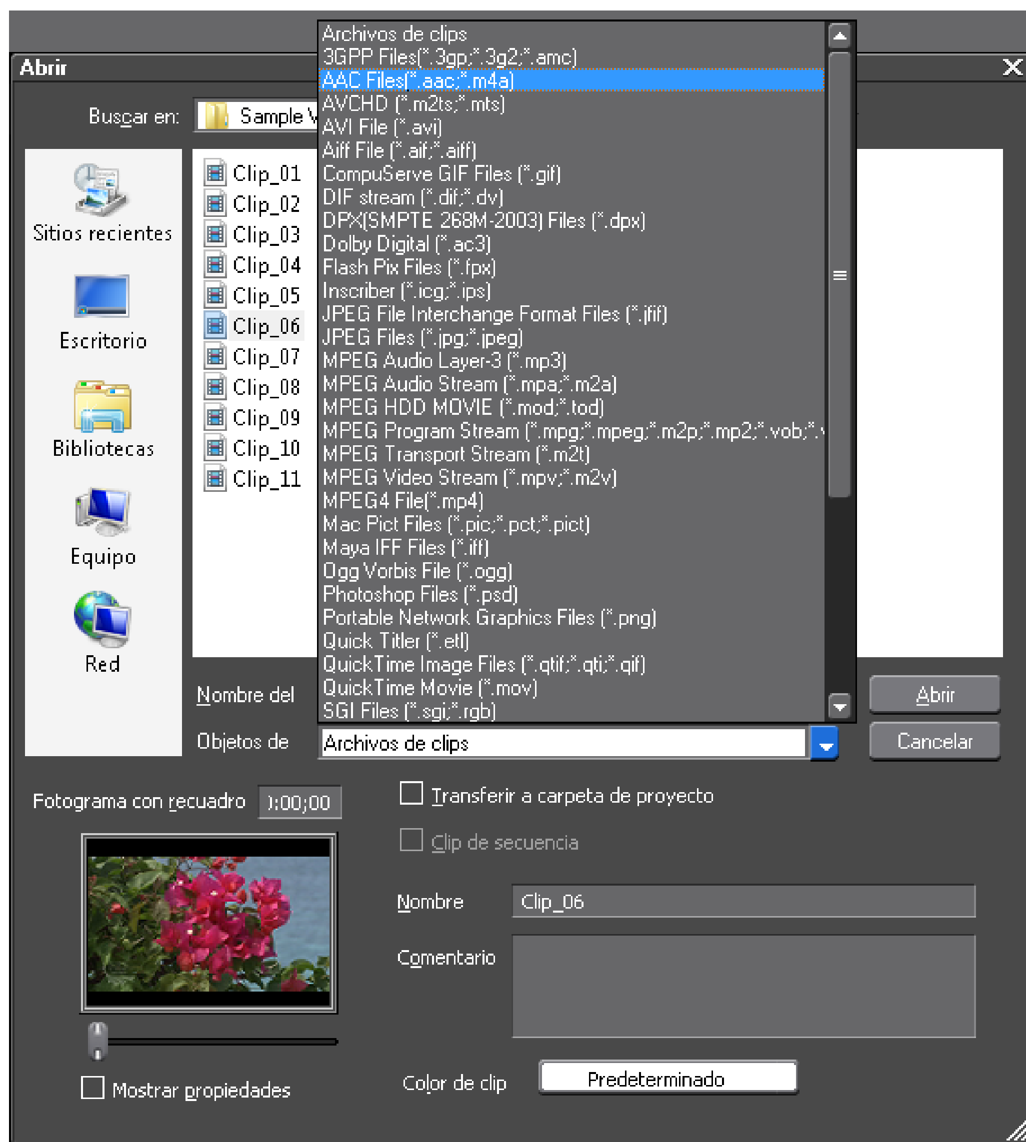
2. Vaya a la unidad y al directorio donde se almacenen los clips o las imágenes estáticas que importar.

3. Seleccione los archivos que desee importar.

Nota Para seleccionar varios archivos, mantenga pulsada la tecla [**CTRL**] mientras hace clic en los archivos que desee.

Tal y como se ilustra en la Figura 250, pueden importarse archivos de muchos tipos diferentes al contenedor de EDIUS. Puede usar la lista de tipos de archivos para buscar archivos de un tipo determinado o visualizar todos los archivos del directorio.

Figura 250. Lista de tipos de archivos



4. Cuando haya seleccionado todos los archivos que desee importar, haga clic en el botón **Abrir**.

Los archivos seleccionados se colocan en el contenedor y están disponibles para su uso en un proyecto de EDIUS.

Importación de secuencias estáticas

Las secuencias estáticas son imágenes estáticas con números consecutivos que se pueden tratar como un único clip. Para poderse importar a EDIUS

como secuencia estática, los archivos deben ajustarse a los criterios siguientes:

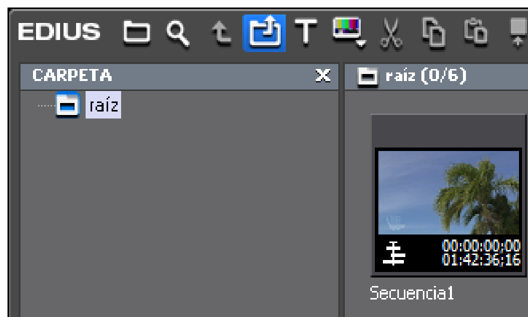
- Los clips deben ser del mismo tipo, por ejemplo JPEG.
- Los clips se deben numerar consecutivamente; por ejemplo, JPG_100, JPG_101, JPG_102, etcétera.
- Los clips deben tener el mismo tamaño, por ejemplo 2048 x 1536, y la misma proporción.
- Los clips se deben almacenar en el mismo directorio

Para importar una serie de imágenes estáticas al contenedor como secuencia, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón **Añadir archivos** de la ventana del contenedor. Consulte la Figura 251. El botón **Añadir archivos** está resaltado en color azul.

Nota La pulsación de [**CTRL**]+[**O**] es otro modo por el que los archivos se pueden añadir al contenedor.

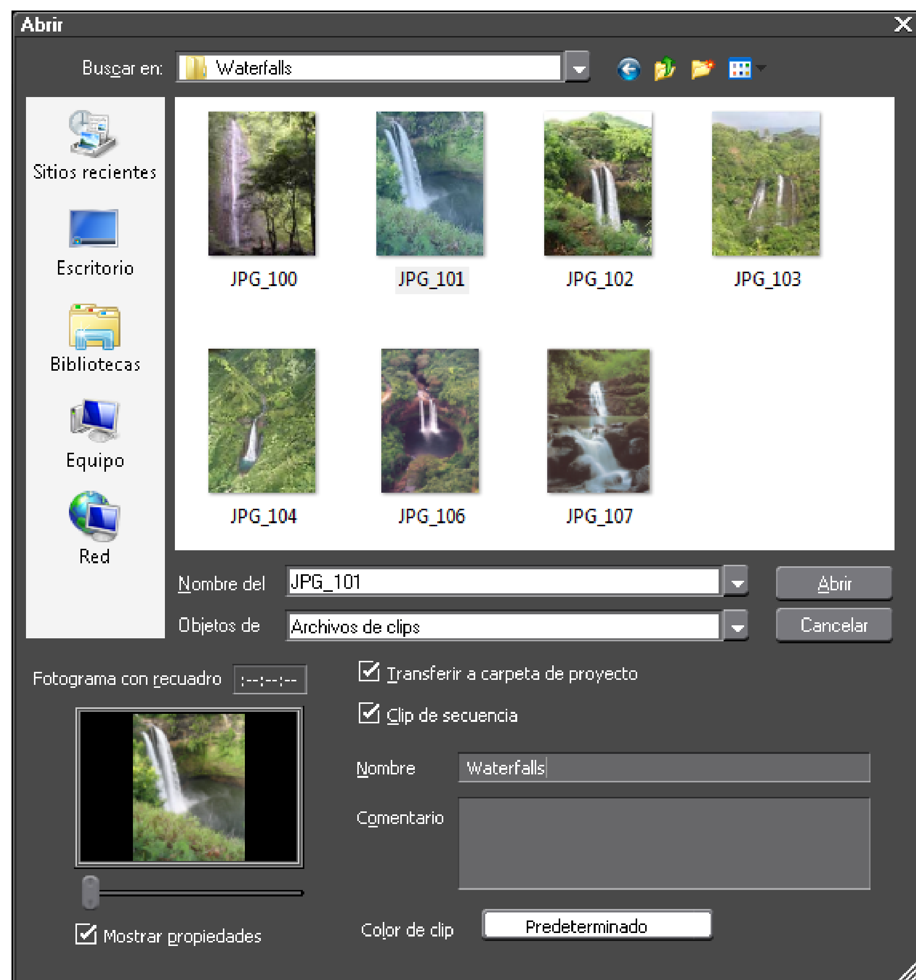
Figura 251. Adición de archivos al contenedor



Aparece el cuadro de diálogo Abrir archivo.

2. Vaya a la unidad y al directorio donde se almacenen las imágenes estáticas que importar como secuencia.
3. Seleccione el primer archivo de la secuencia y seleccione la opción Clip de secuencia. Consulte la Figura 252.
4. Especifique el nombre de la secuencia en el campo Nombre.

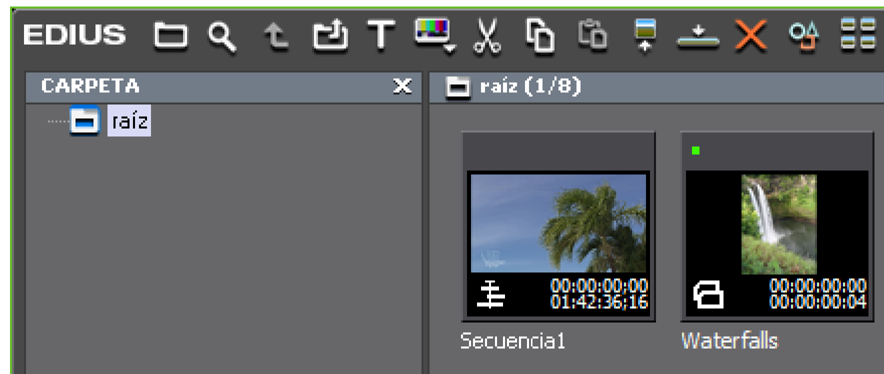
Figura 252. Importación de imágenes estáticas como secuencia



Nota En la Figura 252, hay siete imágenes estáticas en la carpeta; sin embargo, sólo las cuatro primeras se importan como secuencia, ya que tienen una numeración consecutiva (de JPG_101 a JPG_104). La siguiente imagen estática después de JPG_104 es JPG_106 y, en consecuencia, rompe la regla de numeración consecutiva. JPG_100 no se importa porque no fue el archivo seleccionado para iniciar la secuencia.

5. Haga clic en el botón **Abrir** para importar todas las imágenes estáticas con numeración consecutiva (a partir de la imagen estática seleccionada) en la misma carpeta como secuencia. En la Figura 253 se muestra la secuencia de clip de imagen estática de una cascada en el contenedor.

Figura 253. Clip de secuencia estática en el contenedor



Cuando se hayan almacenado en el contenedor, los clips de secuencia se pueden usar como secuencia o dividirse en imágenes estáticas independientes. Consulte *Creación de clips individuales a partir de una secuencia (Cancelación de una secuencia)* en la página 390 para obtener más información sobre cómo dividir una secuencia en imágenes estáticas independientes.

Las imágenes estáticas también pueden crearse a partir de clips individuales que ya se encuentran en el contenedor. Para obtener más información sobre este proceso, consulte *Creación de una secuencia (Combinación de varios clips)* en la página 388.

Para obtener más información sobre el contenedor y los diversos tipos de archivos que se pueden almacenar y administrar en el contenedor, consulte *Sección 4-Administración y operaciones con clips*.

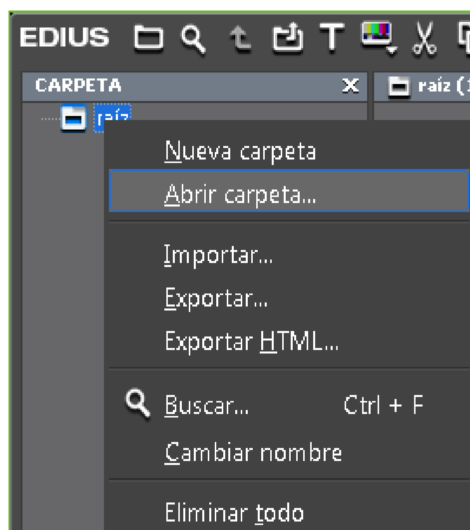
Importación de carpetas

Las carpetas y su contenido se pueden importar al contenedor. Estas carpetas pueden contener clips de sonido y vídeo, o bien imágenes estáticas. Para importar una carpeta al contenedor, haga lo siguiente:

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en un icono de carpeta en la vista de carpetas del contenedor y seleccione Abrir carpeta en el menú. Consulte la Figura 254.

Nota El icono de carpeta donde se hace clic con el botón derecho será la carpeta de nivel superior en la que se almacenará la carpeta importada y su contenido.

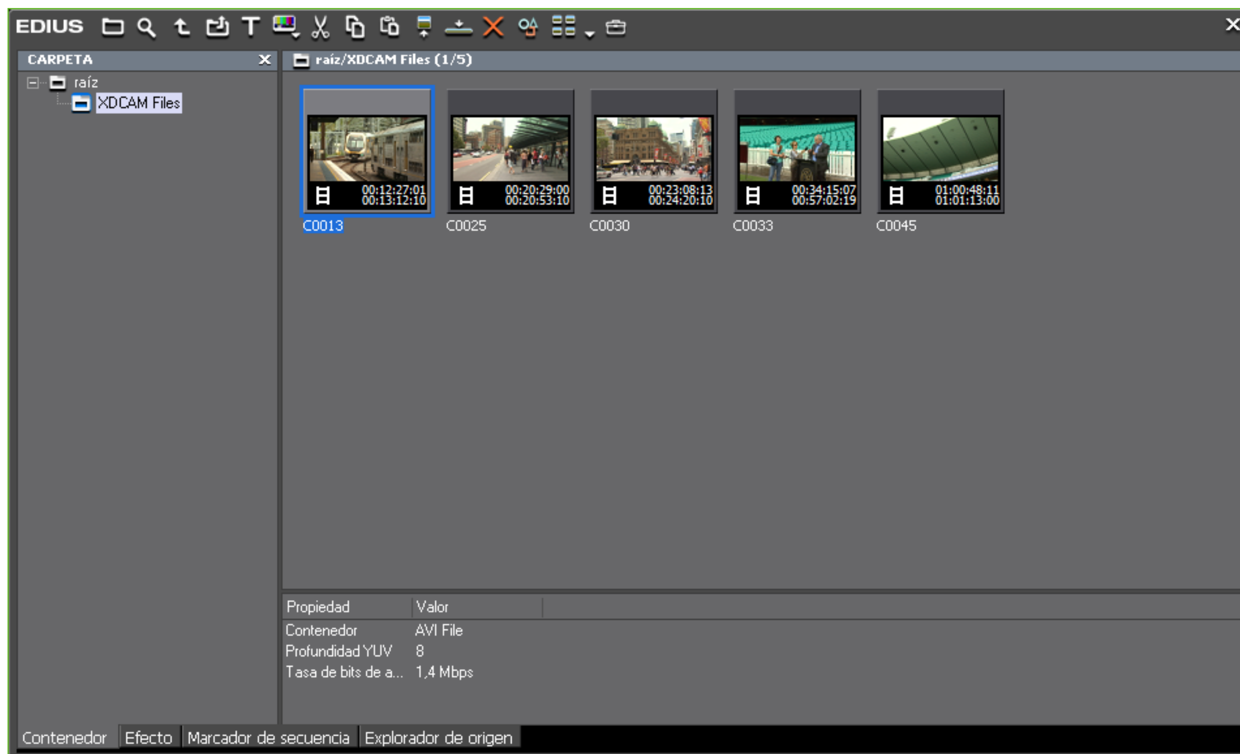
Figura 254. Abrir carpeta del contenedor



2. Vaya a la carpeta que desea importar y haga clic en el botón **Aceptar**.

La carpeta y su contenido se importan un nivel por debajo de la carpeta donde ha hecho clic con el botón derecho en el Paso 1. Consulte la Figura 305 para ver un ejemplo.

Figura 255. Carpeta importada y contenido



Método alternativo:

Vaya a la carpeta que desee en el Explorador de Windows y arrastre la carpeta a la vista de clips o una carpeta en la vista de carpetas del contenedor.

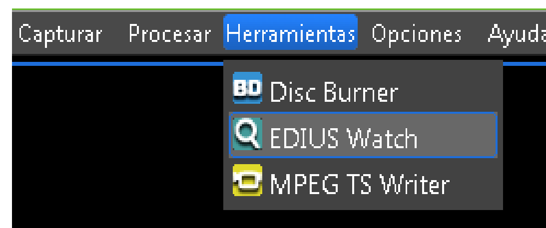
Importación automática (carpeta de Watch)

Las carpetas de Watch son carpetas que se pueden ver mediante EDIUS. Si se añade nuevo contenido a estas carpetas, dicho contenido se importa automáticamente al contenedor.

Para especificar y configurar una carpeta de Watch, haga lo siguiente:

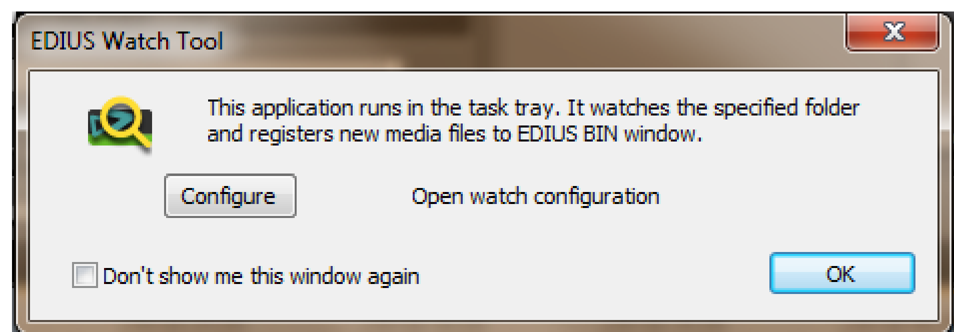
1. Seleccione Herramientas>EDIUS Watch en la barra de menús de la ventana de visualización, tal y como se muestra en la Figura 256.

Figura 256. Menú Capturar - EDIUS Watch



Se inicia la aplicación EDIUS Watch y aparece el cuadro de diálogo que se muestra en la Figura 257.

Figura 257. Cuadro de diálogo EDIUS Watch Tool

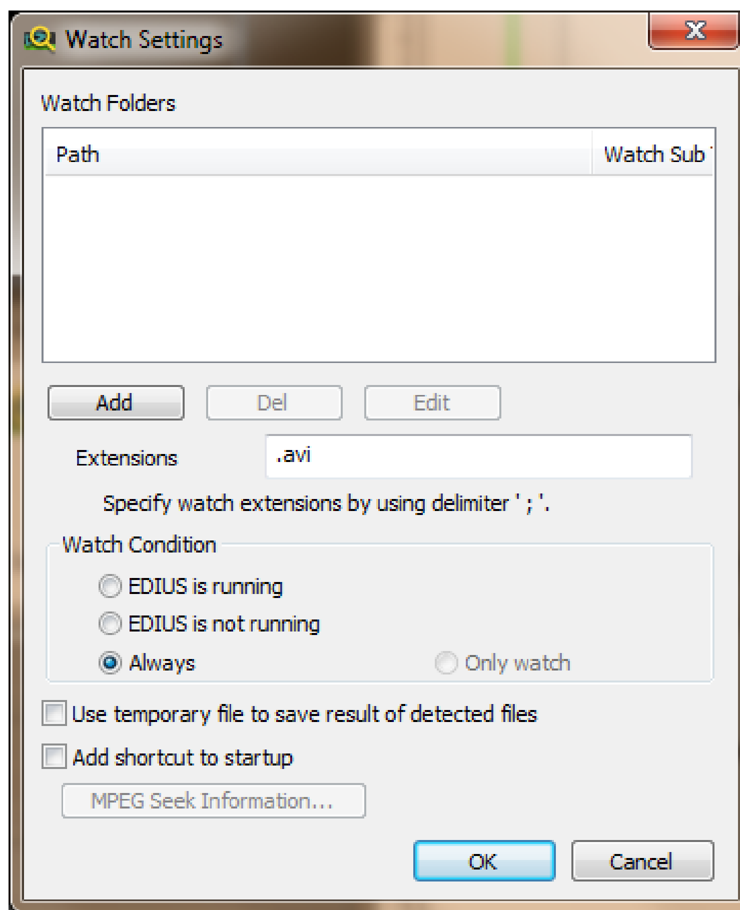


Nota Si no desea ver este cuadro de diálogo cada vez que ejecute EDIUS Watch, seleccione la opción No volver a mostrar esta ventana.

2. Haga clic en el botón **Configurar** para configurar Watch Tool.

Aparece el cuadro de diálogo Configuración de Watch que se muestra en la Figura 258.

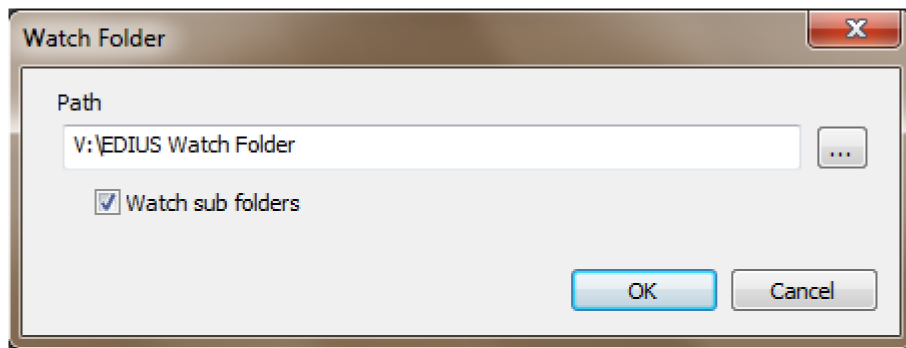
Figura 258. Configuración de Watch Tool



3. Haga clic en el botón **Añadir** para agregar una carpeta de Watch.

Aparece el cuadro de diálogo Watch Folder Path que se muestra en la Figura 259.

Figura 259. Cuadro de diálogo Watch Folder Path



4. Haga clic en el botón **...** para buscar la carpeta que desee.

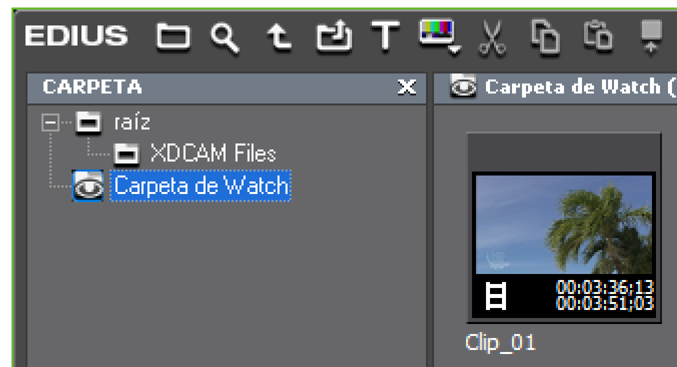
5. Seleccione la opción Subcarpetas de Watch si desea la visualización de las subcarpetas de la carpeta seleccionada.
6. Haga clic en el botón **Aceptar**.
7. Repita la ejecución del Paso 3 al Paso 6 para cualquier carpeta de Watch adicional que desee añadir.
8. Haga clic en el botón **Aceptar** del cuadro de diálogo Configuración de Watch para empezar a visualizar las carpetas seleccionadas.

Nota Para obtener más información sobre la configuración de las opciones de la carpeta de Watch, consulte *Opciones de la carpeta de Watch* en la página 302.

El icono de EDIUS Watch ( ) aparece en la bandeja de tareas para indicar que la visualización de la carpeta está activa.

Si el contenido que coincide con la extensión o las extensiones de archivo visualizadas se añade contenido a una carpeta visualizada, se crea una carpeta de Watch en la vista de la carpeta de contenedor y se añade nuevo contenido a dicha carpeta. Consulte la Figura 260 para ver un ejemplo.

Figura 260. Carpeta Watch del contenedor



Reglas de Watch Tool:

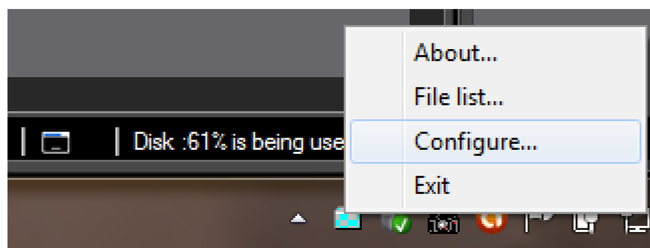
- Si un archivo añadido a una carpeta de Watch tiene el mismo nombre que un archivo que ya existe en la carpeta de Watch del contenedor, no se añadirá el nuevo archivo. Si se cambia el nombre del archivo en una carpeta de visualización, el archivo se añade al contenedor.
- Si se mueve una carpeta de visualización, los archivos de esa carpeta en la carpeta de Watch del contenedor se considerarán como clips sin conexión. Consulte *Restaurar clips sin conexión* en la página 355 para obtener información sobre cómo restaurar clips sin conexión.
- Los archivos sólo se visualizan cuando la aplicación EDIUS Watch Tool se ejecuta. Se debe iniciar manualmente desde EDIUS o configurar para que se inicie automáticamente cuando se inicie Windows. Consulte *Opciones de la carpeta de Watch* en la página 302 para obtener más información.

Opciones de la carpeta de Watch

Para configurar Watch Tool en la bandeja de tareas, haga lo siguiente:

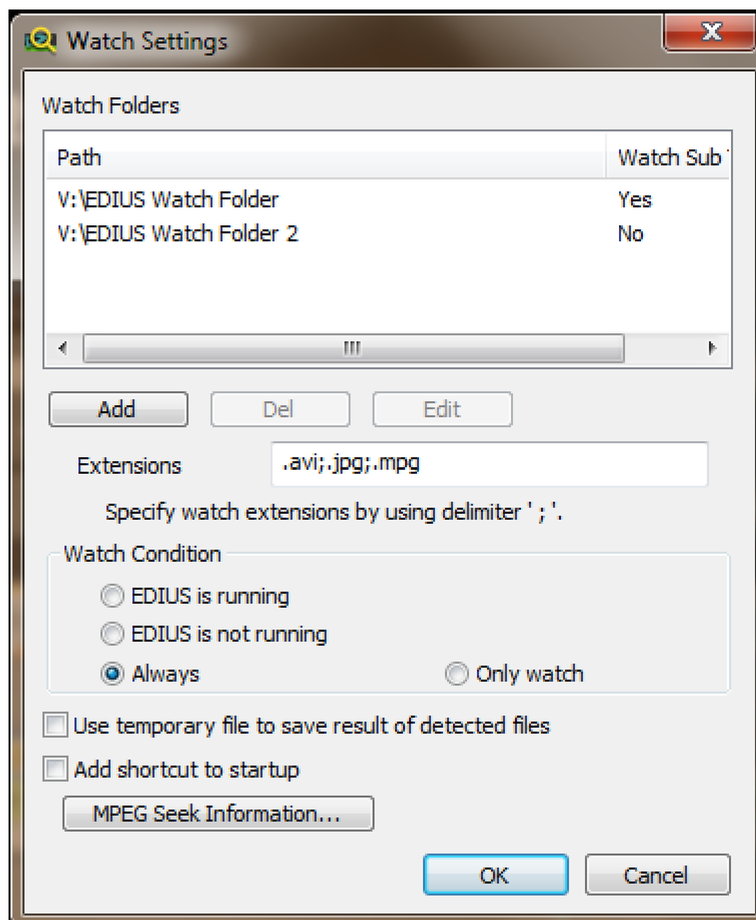
1. Haga clic con el botón derecho del ratón en el icono de EDIUS Watch Tool en la bandeja de tareas y seleccione Configurar... en el menú. Consulte la Figura 261.

Figura 261. Configurar de EDIUS Watch Tool



Aparece el cuadro de diálogo Configuración de Watch que se muestra en la Figura 262.

Figura 262. Configuración de la carpeta de Watch



2. Haga clic en el botón **Añadir** para agregar las carpetas adicionales que desee visualizar.

3. Seleccione la carpeta que desee y haga clic en los botones **Supr** o **Editar** para eliminar o editar carpetas de Watch.

4. Especifique las extensiones de archivos que Watch Tool debe buscar para modificar la lista de extensiones. Los archivos con estas extensiones se añadirán a la carpeta de Watch del contenedor.

Nota Separe las extensiones de los archivos con un de punto y coma (;). No se permiten comodines como asteriscos (*) ni signos de interrogación (?). Una lista de extensiones puede ser parecida a la siguiente: .avi; .mpg; .jpg; .mov

5. Seleccione una de las opciones siguientes para especificar la condición de Watch que desee:

Nota Las opciones de condiciones de Watch sólo se aplican si se ejecuta Watch Tool. Watch Tool debe iniciarse manualmente desde EDIUS (sigue ejecutándose cuando EDIUS se apaga) o debe definirse para que se inicie automáticamente cuando Windows se inicie (consulte el Paso 7).

- EDIUS está en ejecución: cuando se añade un archivo a una carpeta de Watch mientras EDIUS está en ejecución, el archivo se añade automáticamente al contenedor. Si EDIUS no está en ejecución, no se añaden archivos al contenedor.
- EDIUS no está en ejecución: los archivos añadidos a las carpetas de Watch se añaden al contenedor sólo cuando EDIUS no está en ejecución. Si EDIUS está en ejecución, no se añaden archivos al contenedor.
- Siempre: los archivos añadidos a las carpetas de Watch se añaden al contenedor al margen de que EDIUS esté en o no ejecución.

6. seleccione Utilizar archivo temporal para guardar el resultado de los archivos detectados con el fin de guardar el resultado de archivos detectados en un archivo temporal que se utilizará en el próximo inicio de EDIUS.

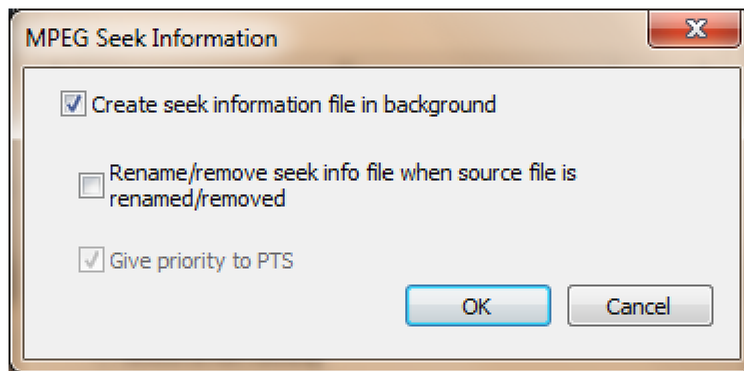
Nota La selección de esta opción restablece el último estado de la carpeta de Watch durante el inicio. No se debe seleccionar esta opción si el entorno cambia de forma significativa con cada sesión de EDIUS.

7. Seleccione la opción Agregar acceso directo al iniciar para iniciar EDIUS Watch Tool automáticamente cuando se inicie Windows.

8. Haga clic en el botón **Información de búsqueda de MPEG**, configure esta opción como desee (consulte la Figura 263) y haga clic en el botón **Aceptar**.

Nota Este botón sólo está disponible si la extensión de archivo .mpg se ha especificado en la lista de extensiones. La creación de un archivo de información de búsqueda puede mejorar el rendimiento del archivo MPEG.

Figura 263. Cuadro de diálogo Información de búsqueda de MPEG de Watch Tool



9. Haga clic en el botón **Aceptar** en el cuadro de diálogo Configuración de Watch.

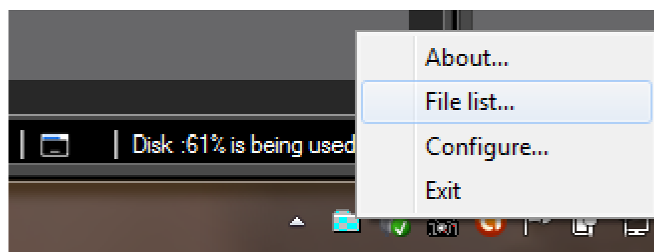
Nota Al visualizar las carpetas de redes, es necesario eliminar la protección mediante nombre de usuario y contraseña de estas carpetas.

Administración de la lista de archivos de las carpetas de Watch

Para ver y administrar la lista de archivos de las carpetas de Watch, haga lo siguiente:

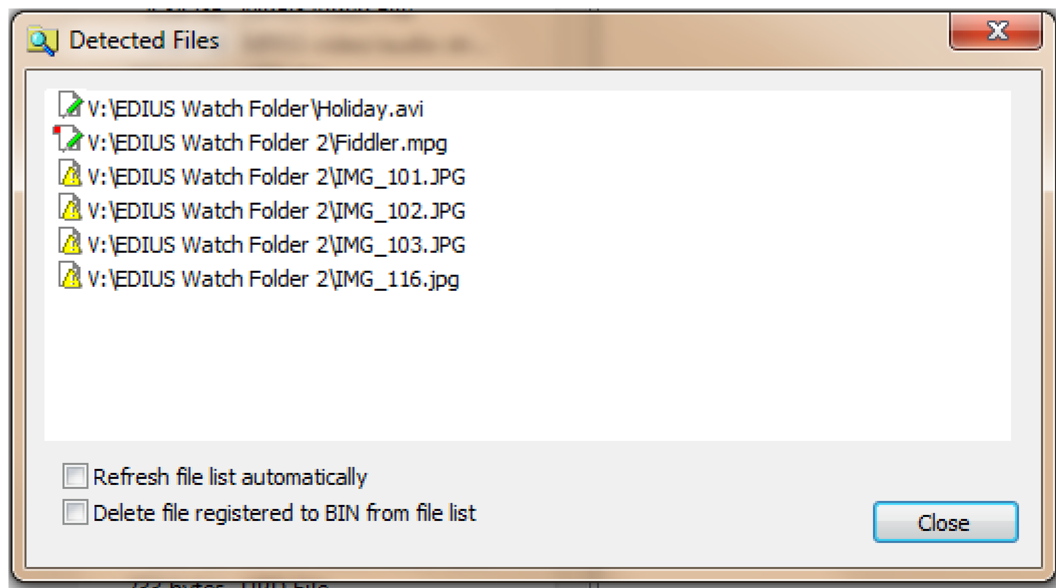
1. Haga clic con el botón derecho en el icono de Watch Tool en la bandeja de tareas y seleccione Lista de archivos en el menú. Consulte la Figura 264.

Figura 264. Lista de archivos de EDIUS Watch Tool



Se muestra el cuadro Archivos detectados de la Figura 265.

Figura 265. Cuadro de diálogo Archivos detectados de EDIUS Watch Tool



Los iconos que pueden aparecer en la lista y su significado son los siguientes:

- - Archivo guardado en el contenedor
- - Archivo guardado en el contenedor e información de búsqueda de MPEG creada
- - Archivo todavía no guardado en el contenedor
- - Eliminación de archivo detectado
- - Cambio de nombre de archivo detectado
- - El archivo no existe

2. Seleccione la opción Actualizar lista de archivos automáticamente si lo prefiere.

Nota Si se activa esta opción, la lista se actualiza automáticamente cuando se añade un nuevo archivo a la lista.

3. Seleccione la opción Eliminar archivo registrado en BIN de la lista si lo prefiere.

Nota Si esta opción está activada, el archivo del archivo se elimina de la lista después de haberse guardado en el contenedor. Un cambio en esta opción sólo entra en efecto después de que se reinicie EDIUS Watch Tool.

4. Seleccione los archivos de la lista que no desee almacenar en el contenedor. Haga clic con el botón derecho y seleccione Eliminar de la lista para suprimirlos de la lista de archivos.

Nota También puede pulsar la tecla [**DEL**] para suprimir los archivos seleccionados de la lista de archivos. Estos archivos sólo se eliminan de la lista. Permanecen en las carpetas de Watch.

Para ver cuántos archivos hay en la lista de archivos de la carpeta de Watch que aún no se han guardado en el contenedor, coloque el cursor del ratón sobre el icono de Watch Tool en la bandeja de tareas. Aparece un texto de información sobre herramientas para mostrar el número de archivos que aún deben guardarse en el contenedor.

Tareas en segundo plano

Las tareas en segundo plano consisten en procesos que se ejecutan de manera secundara mientras otras funciones de EDIUS prosiguen sin interrumpirse.

Nota La reproducción de clips en la línea de tiempo puede suspender el procesamiento de tareas en segundo plano según las opciones del sistema.

Las tareas en segundo plano se dividen en tareas de usuario o tareas del sistema.

Tareas de usuario

Las tareas siguientes iniciadas por usuarios pueden comportar la creación de tareas en segundo plano:

- Importación de clips de DVD y CD de sonido
- Importación de clips de fuentes externas como servidores K2 y unidades XDCAM, por ejemplo
- Operaciones de transferencia parcial
- Creación de clips de proxy
- Creación de clips de alta resolución a partir de clips de proxy

Tareas del sistema

A continuación se presentan tareas consideradas propias del sistema:

- Creación de archivos de información de búsqueda
- Generación de archivos de caché de forma de onda de sonido

Si se ejecutan tareas en segundo plano iniciadas por usuarios, el área de notificaciones de la línea de tiempo indicará la cantidad de procesos en segundo plano de la lista de tareas en segundo plano, como se muestra en la Figura 266.

Figura 266. Indicador de tareas en segundo plano en el área de notificaciones con texto de información

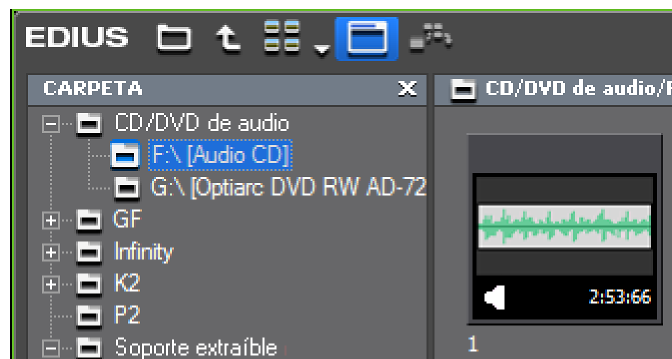


sobre herramientas

Para ver la lista de tareas en el cuadro de diálogo Tarea en segundo plano, efectúe una de las acciones siguientes:

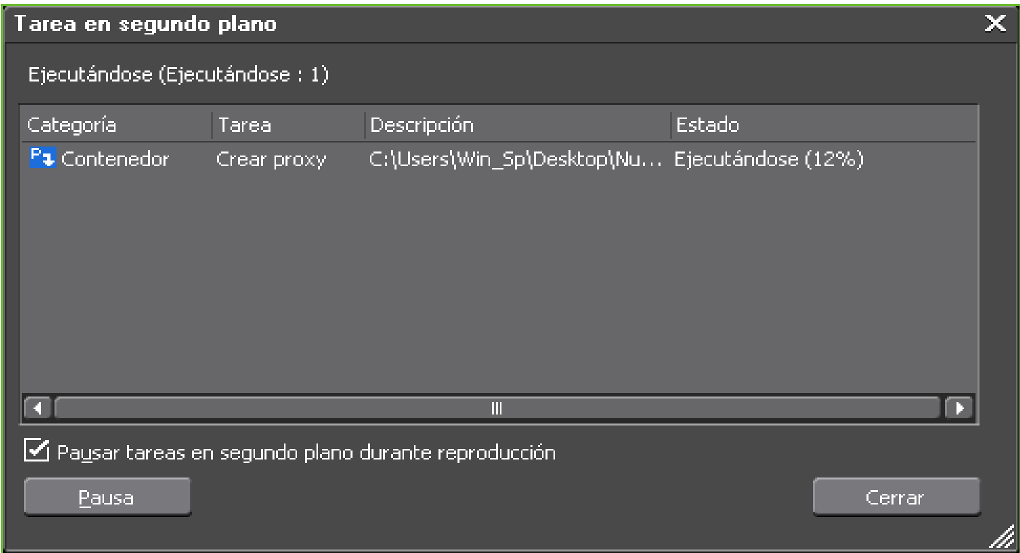
- Haga clic en el botón **Mostrar tarea en segundo plano** (resaltado en azul en la Figura 267) en el explorador de origen.
- Seleccione Ver>Tarea de segundo plano en la barra de menús de la ventana de visualización.

Figura 267. Botón Mostrar tarea en segundo plano



Tras realizar una de estas acciones, se muestra el cuadro de diálogo Tarea en segundo plano de la Figura 268.

Figura 268. Cuadro de diálogo Tarea en segundo plano



Nota Las tareas en segundo plano del sistema no aparecen en la lista de taras en segundo plano. El usuario no puede controlar la ejecución ni la administración de las tareas del sistema.

Las tareas en segundo plano pueden tener uno de los cuatro estados siguientes:

Ejecutándose

Se está ejecutando la tarea.

Nota Si varias tareas se ejecutan simultáneamente porque se dispone de recursos suficientes del sistema, sólo se muestra la información de la tarea que ocupa la primera posición en la lista.

En espera

La ejecución de esta tarea está en la cola, a la espera de procesarse cuando hayan finalizado la tarea o las tareas precedentes en la lista.

Pausar

El usuario ha puesto en pausa la ejecución de la tarea.

Error

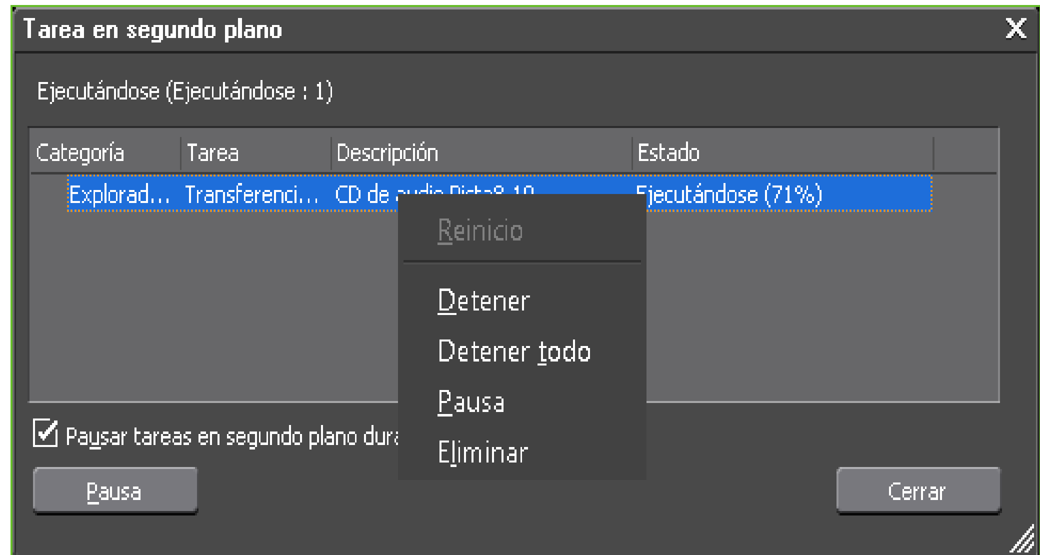
Ha habido un error al ejecutarse la tarea y no se ha procesado correctamente.

Nota Aparece un cuadro de diálogo de error en caso de haber un error al procesar tareas en segundo plano.

Controles para el procesamiento de tareas en segundo plano

Si se hace clic con el botón derecho en la lista de tareas de segundo plano, aparece el menú de la Figura 269.

Figura 269. Menú Tarea en segundo plano



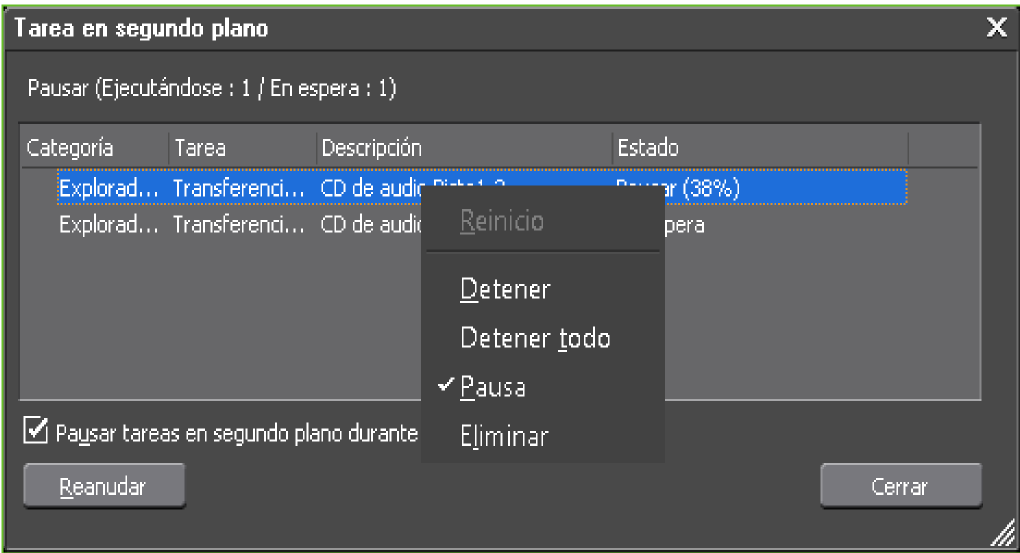
En el menú están disponibles los controles siguientes para el procesamiento de tareas en segundo plano:

Pausar

Pone en pausa la tarea seleccionada si está en ejecución (consulte la Figura 270 para obtener un ejemplo), el estado cambia a Pausa y en la opción Pausa del menú se coloca una marca de selección.

Nota Si se hace clic en el botón **Pausar**, la tarea en ejecución también se pone en pausa.

Figura 270. Tarea en segundo plano en pausa



Nota Si una tarea está en pausa, puede reanudarse haciendo clic en el botón **Reanudar**, o bien haciendo clic con el botón derecho y seleccionando de nuevo la opción Pausar para eliminar la marca de selección.

Reiniciar

Si ha habido un error al ejecutar una tarea en segundo plano, permanece en la lista y en el menú está disponible la opción Reiniciar. Al seleccionar Reiniciar, se intenta procesar de nuevo la tarea.

Detener

La tarea en segundo plano seleccionada se detiene en caso de que esté ejecutándose y se elimina de la lista.

Detener todo

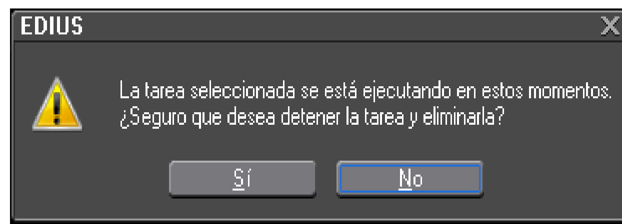
Detiene la ejecución de todas las tareas y las elimina de la lista.

Eliminar

Elimina la tarea seleccionada de la lista.

Nota Si está ejecutándose la tarea seleccionada, al elegir Eliminar en el menú aparece el cuadro de diálogo de la Figura 271.

Figura 271. Cuadro de diálogo para confirmar la eliminación de la tarea que se ejecuta

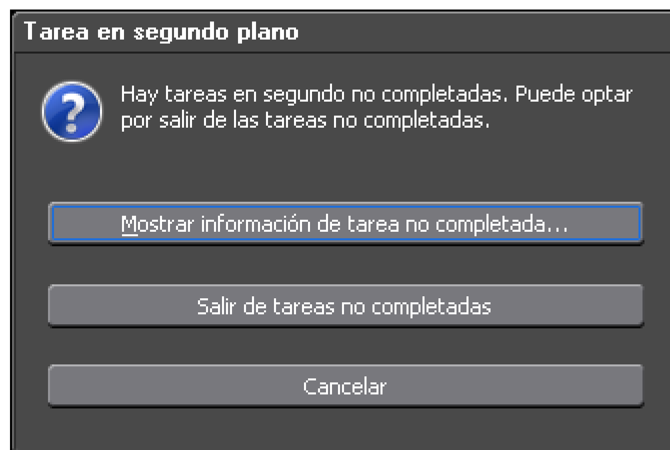


Pausar tareas en segundo plano durante reproducción

Esta opción pone en pausa el procesamiento de tarea en segundo plano durante la reproducción de clips en la línea de tiempo. Puede ser una opción necesaria si no hay suficientes recursos de CPU para garantizar una reproducción fluida de los clips, en especial los de alta resolución, mientras se están procesando tareas en segundo plano.

Si se intenta salir de EDIUS mientras se ejecutan tareas en segundo plano iniciadas por los usuarios, aparece el cuadro de diálogo de la Figura 272.

Figura 272. Cuadro de diálogo de advertencia de ejecución de tareas en segundo plano al querer salir de EDIUS



Seleccione una de las opciones del cuadro de diálogo:

- Mostrar información de tarea no completada...: abre el cuadro de diálogo Tarea en segundo plano y muestra la lista de tareas en segundo plano.
- Salir de tareas no completadas: elimina las tareas no finalizadas (incluida la tarea en ejecución) y se sale de EDIUS.
- Cancelar: se vuelve a EDIUS sin salir y continúa el procesamiento de tareas en segundo plano.

Importación de secuencias

Una colección de clips, imágenes, efectos, etc., situados en la línea de tiempo se denomina secuencia.

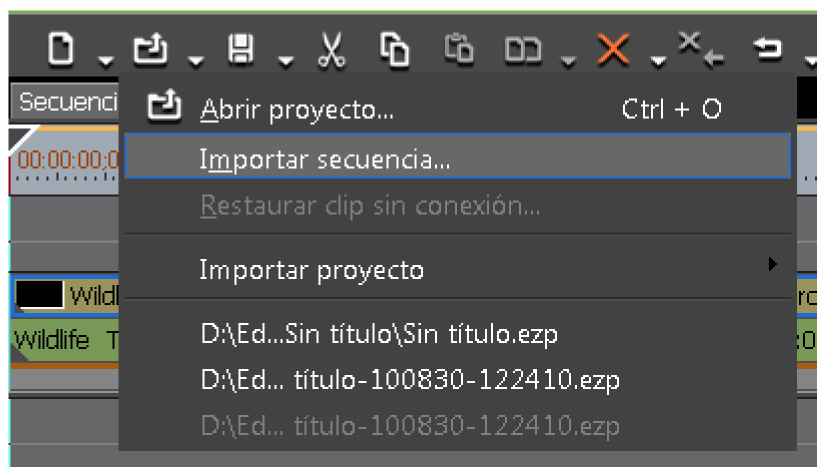
Las secuencias creadas en otro proyecto pueden importarse al proyecto actual. El proyecto importado aparecerá como nueva secuencia en el proyecto actual.

Para importar una secuencia, siga estos pasos:

1. Haga clic en el botón de lista [▽] del botón **Abrir proyecto** y seleccione Importar secuencia en el menú, como se muestra en la Figura 273.

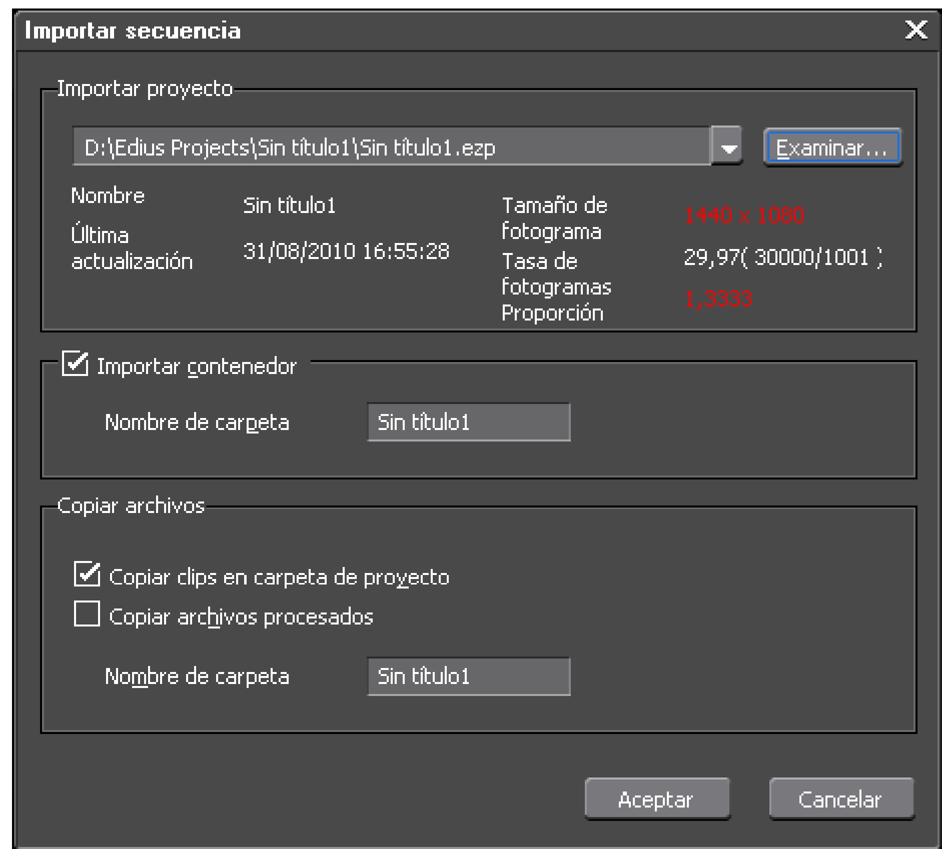
Nota Una alternativa es seleccionar Archivo>Importar secuencia en la barra de menús de la ventana de visualización.

Figura 273. Menú del botón Abrir proyecto - Importar secuencia



Aparece el cuadro de diálogo Importar secuencia que se muestra en la Figura 274.

Figura 274. Cuadro de diálogo Importar secuencia



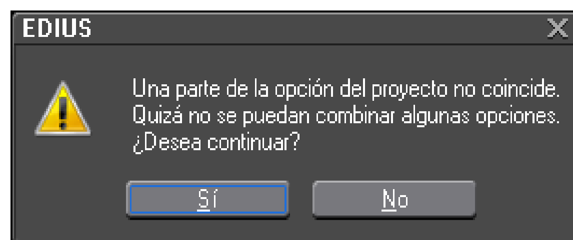
2. Seleccione las opciones de importación que desee como se explica a continuación:

Importar proyecto

Utilice el botón de lista [▽] para seleccionar un proyecto en el historial de proyectos abiertos recientemente o el botón **Examinar** para seleccionar el proyecto en el cuadro de diálogo Abrir. Cuando se selecciona un proyecto, se muestran sus detalles (consulte la Figura 274 anterior).

Si la proporción o el tamaño del marco del proyecto seleccionado es diferente del proyecto actual, se muestra en color rojo, tal y como se muestra en la Figura 274. Si se intenta importar el proyecto cuando estas opciones no coinciden se generará la advertencia que se muestra en la Figura 275.

Figura 275. Advertencia de discrepancia de opciones de Importar secuencia

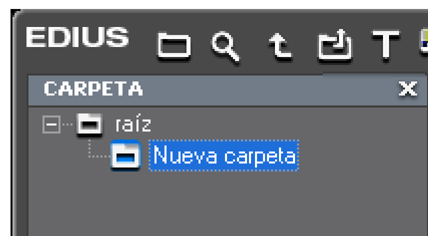


Nota Los proyectos no se pueden combinar si las tasas de fotograma son diferentes.

Importar contenedor

El contenido de los proyectos combinados se puede colocar en la carpeta que se indique en el contenedor. Seleccione la opción Importar contenedor y especifique el nombre de la carpeta que desee crear como ubicación de importación. Esta carpeta se crea en la carpeta raíz, como se muestra en la Figura 276.

Figura 276. Carpeta de combinación/importación de contenedor creada



Copiar archivos

Seleccione la opción Copiar clips en carpeta de proyecto para copiar los archivos utilizados en un proyecto combinado.

Nota No es posible copiar archivos si la carpeta del proyecto es la misma que la del proyecto que combinar.

Seleccione la opción Copiar archivos procesados si desea también copiar los archivos procesados que pudiera haber para el proyecto.

Nota No se pueden copiar los archivos procesados si el proyecto que importar tiene un tamaño de fotograma, proporción o tamaño de sobreexploración que difiere del proyecto actual.

Especifique el nombre que desee para la carpeta donde se deben copiar los archivos. Se creará esta carpeta en la carpeta actual del proyecto.

3. Haga clic en el botón **Aceptar** para importar la secuencia o el proyecto mediante las opciones de importación que se indiquen.

Importación de archivos AAF

AAF (Advanced Authoring Format) es un formato de archivo multimedia que permite el intercambio de metadatos y soportes digitales entre plataformas, sistemas y aplicaciones. Las aplicaciones de creación que admiten AAF (como EDIUS, Avid Xpress y otros) leen y guardan datos de archivos AAF siempre que admitan el formato. AAF es un estándar de intercambio de archivos ampliamente reconocido para la edición de vídeo.

Los archivos AAF importados en EDIUS tienen las limitaciones siguientes:

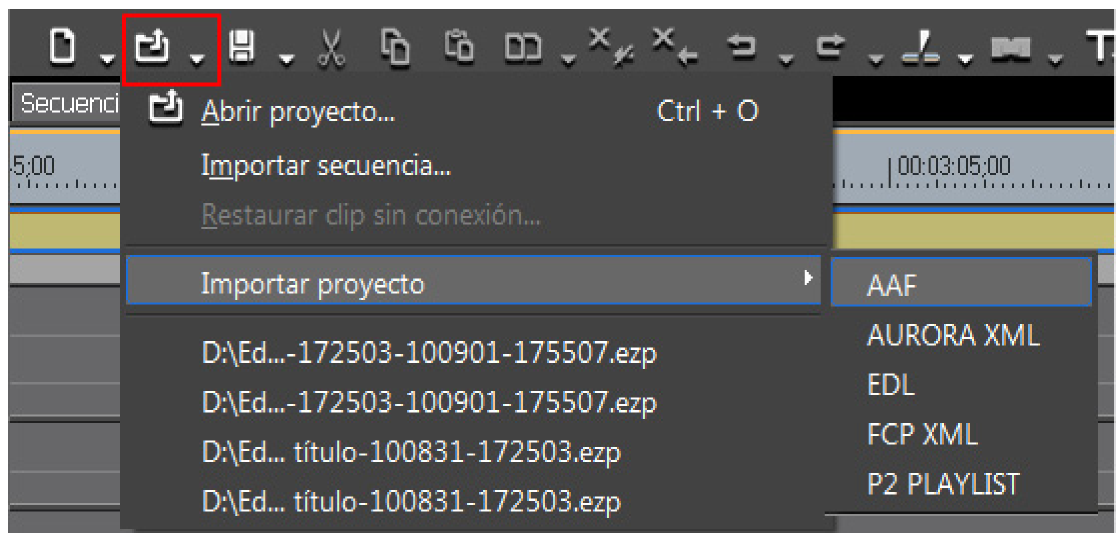
- La salida del archivo AAF debe basarse en fotogramas.
- Los archivos AAF incrustados no se admiten: el archivo AAF debe referirse a los archivos de origen directamente.

Para importar un archivo AAF, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón de lista [▽] del botón **Abrir proyecto** y seleccione Importar proyecto>AAF en el menú, como se muestra en la Figura 277.

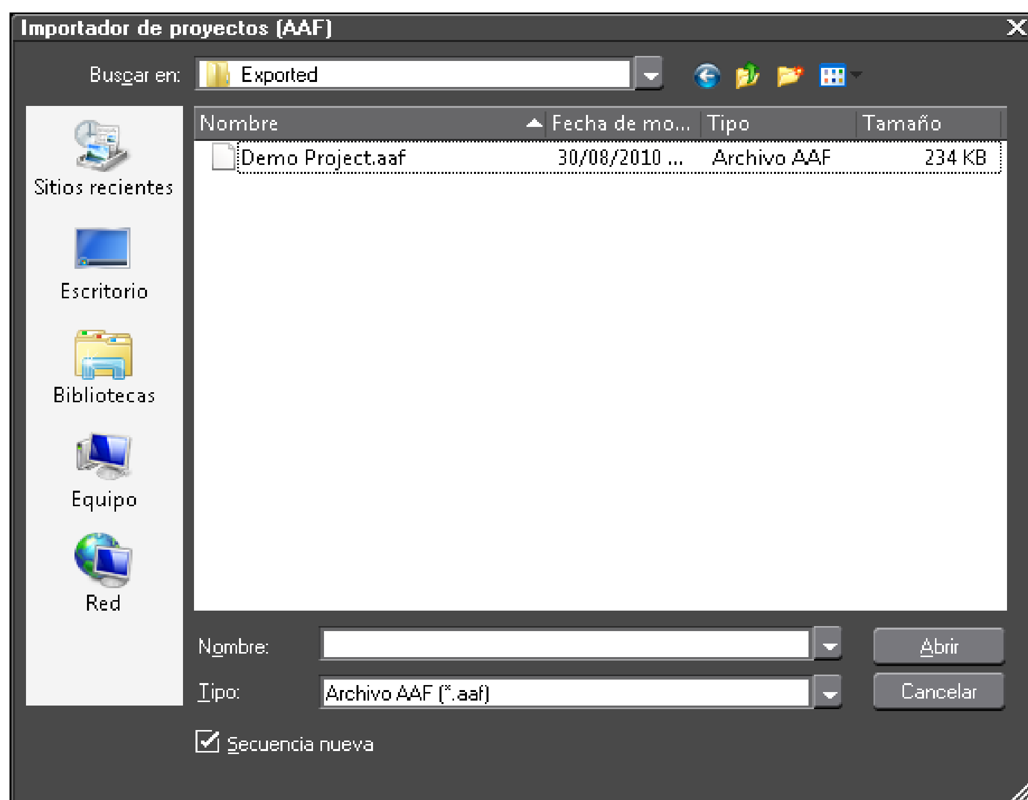
Nota Una alternativa es seleccionar Archivo>Importar proyecto>AAF en la barra de menús de la ventana de visualización.

Figura 277. Menú Abrir proyecto de la línea de tiempo - Importar proyecto AAF



Se abre el cuadro de diálogo Abrir que se muestra en la Figura 278.

Figura 278. Cuadro de diálogo Abrir para archivos AAF



2. Seleccione el archivo AAF que importar en el cuadro de diálogo Abrir
3. Haga clic en el botón **Abrir** para importar el archivo AAF.

Nota Al importar un archivo AAF, si la opción Secuencia nueva está seleccionada en el cuadro de diálogo Abrir, se crea una nueva secuencia en el proyecto actual al que se importa el archivo AAF. Si esta opción no está seleccionada, se crea una nueva pista en la secuencia actual a la que se importa el archivo AAF.

Al importar archivos AAF, si en el contenedor ya existe un clip con el mismo nombre y ruta de clip, no se duplica en el contenedor.

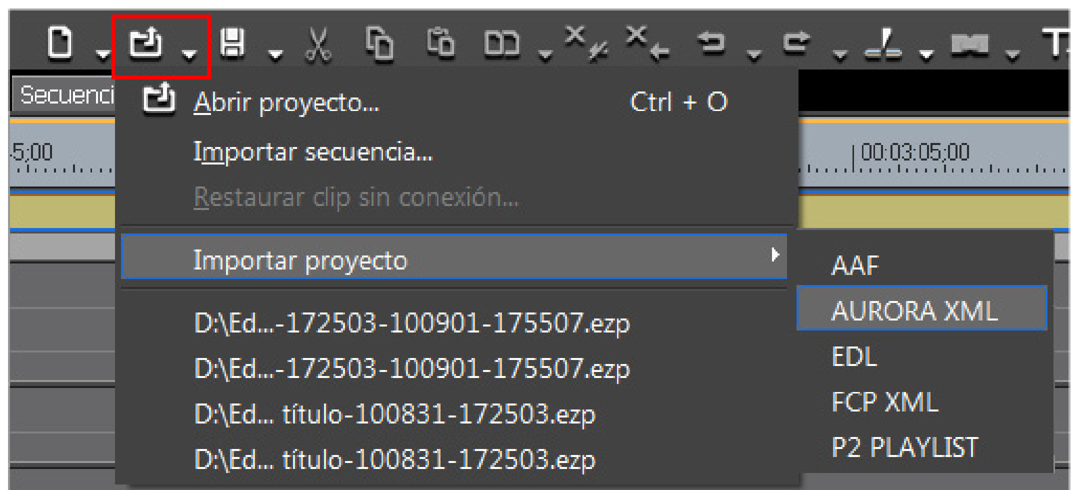
Importacion de archivos Aurora XML

Para importar un archivo Aurora XML, siga estos pasos:

1. Haga clic en el botón de lista [▽] del botón **Abrir proyecto** y seleccione Importar proyecto>Aurora XML en el menú, como se muestra en la Figura 279.

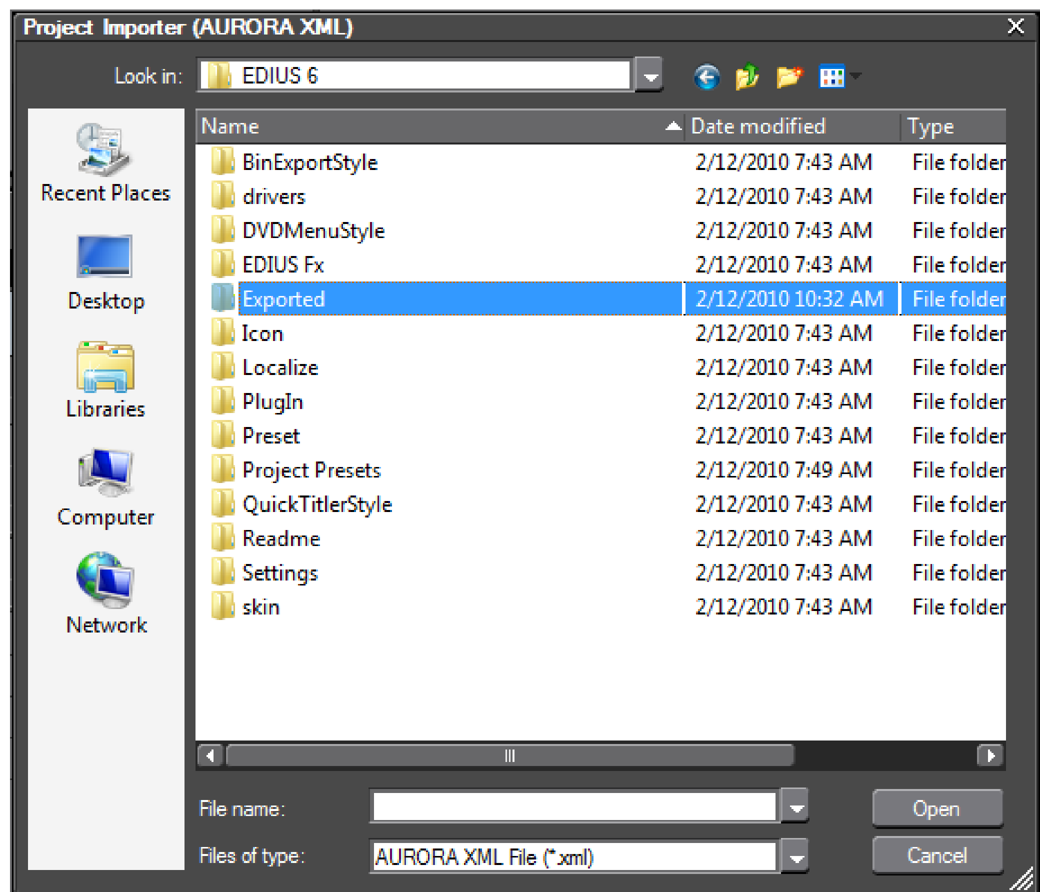
Nota Una alternativa es seleccionar Archivo>Importar proyecto>Aurora XML en la barra de menús de la ventana de visualización.

Figura 279. Menú Abrir proyecto de la línea de tiempo - Importar Aurora XML



Se abre el cuadro de diálogo Abrir que se muestra en la Figura 280.

Figura 280. Cuadro de diálogo Abrir para Aurora XML



2. En el cuadro de diálogo Abrir, seleccione el archivo Aurora XML que se debe importar.

3. Haga clic en el botón **Abrir** para importar el archivo Aurora XML seleccionado.

Importación de archivos EDL

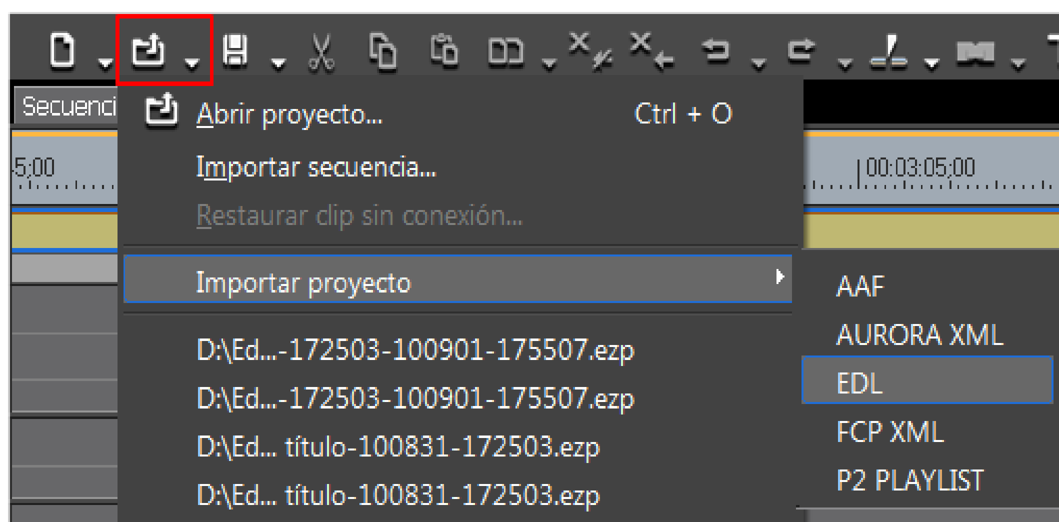
Una EDL (Edit Decision List) es una forma de representar secuencias de clips o rollos almacenados en el disco. Contiene una lista ordenada de datos de archivos y códigos de tiempo que representa la edición final.

Para importar un archivo EDL, siga estos pasos:

1. Haga clic en el botón de lista [▽] del botón **Abrir proyecto** y seleccione Importar proyecto>EDL en el menú, como se muestra en la Figura 281.

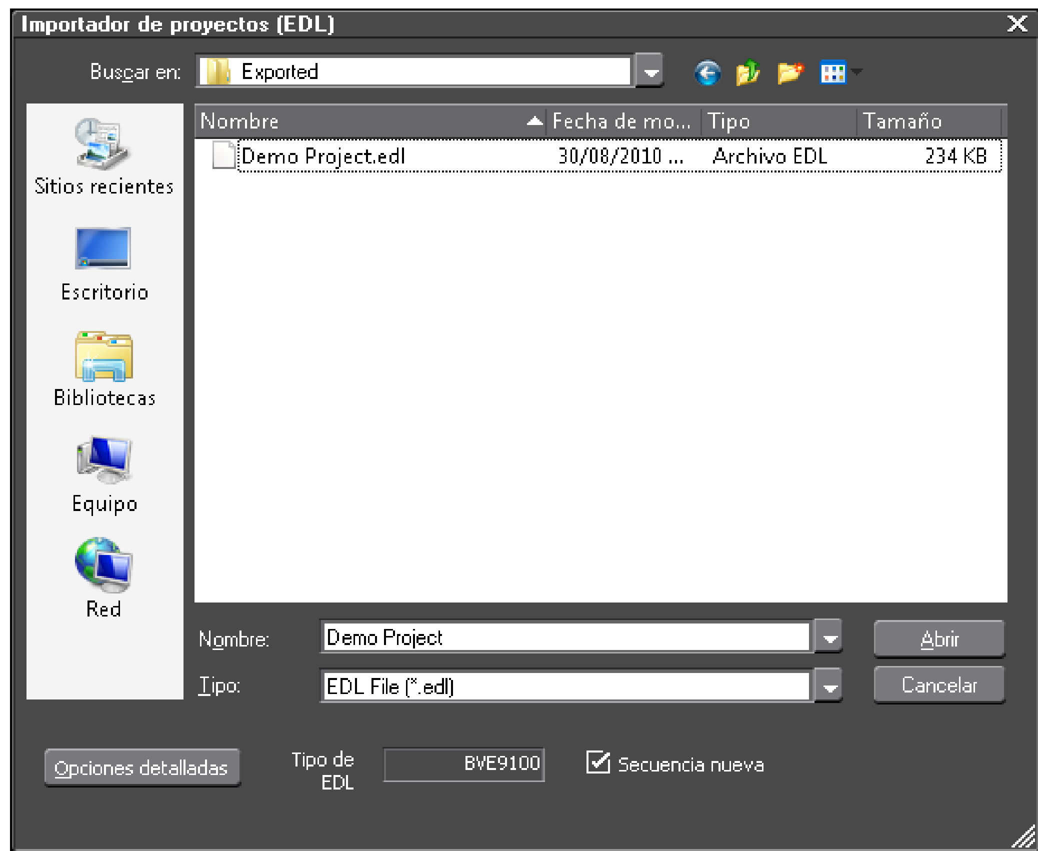
Nota Una alternativa es seleccionar Archivo>Importar proyecto>EDL en la barra de menús de la ventana de visualización.

Figura 281. Menú Abrir proyecto de la línea de tiempo - Importar proyecto EDL



Se abre el cuadro de diálogo Abrir que se muestra en la Figura 282.

Figura 282. Cuadro de diálogo Abrir para archivos EDL

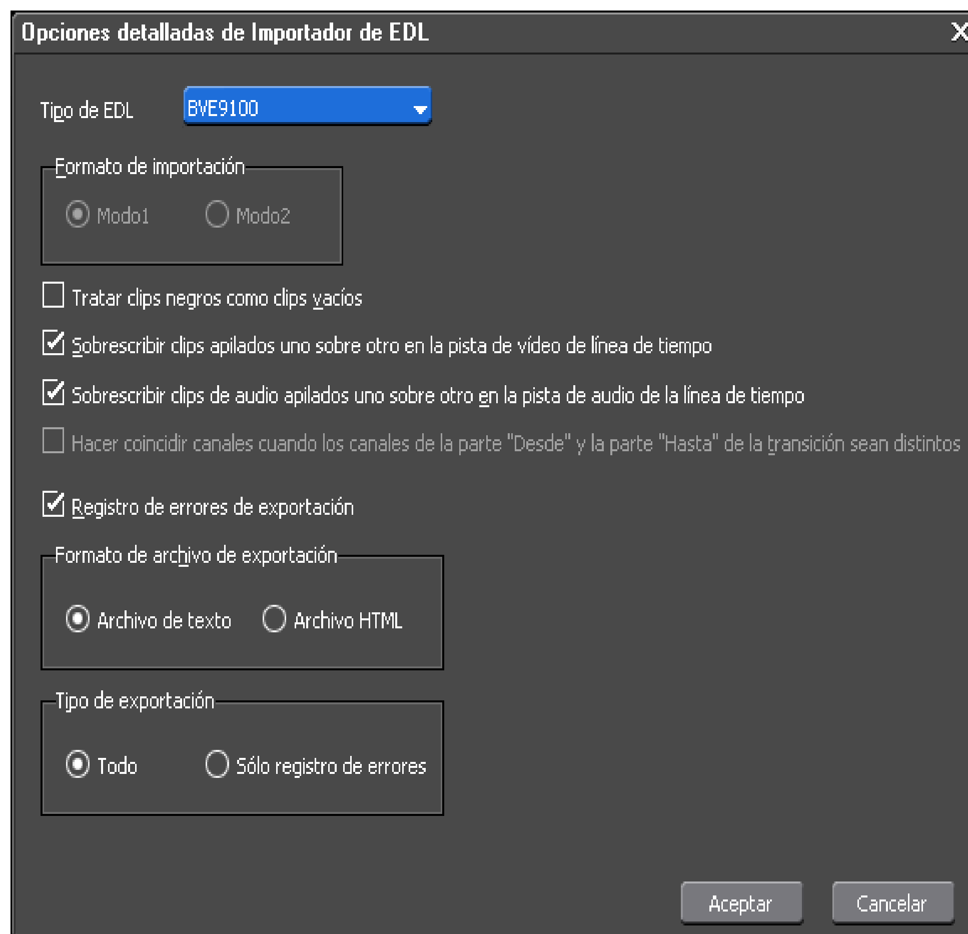


Nota Al importar un archivo EDL, si la opción Secuencia nueva está seleccionada en el cuadro de diálogo Abrir, se crea una nueva secuencia en el proyecto actual al que se importa el archivo EDL. Si esta opción no está seleccionada, se crea una nueva pista en la secuencia actual a la que se importa el archivo EDL.

2. Haga clic en el botón **Opciones detalladas** en la esquina inferior izquierda del cuadro de diálogo Abrir.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones de importador de EDL que se muestra en la Figura 283.

Figura 283. Cuadro de diálogo Opciones de importador de EDL



3. Seleccione las opciones de importación de EDL que desee como se explica a continuación:

Tipo de EDL

Seleccione el tipo de archivo EDL del archivo que importar en la lista desplegable. Opciones:

- BVE5000
- BVE9100
- CMX340
- CMX3600

Si se selecciona un tipo CMX, puede seleccionar la forma de calcular el punto de salida de un archivo con una velocidad de reproducción específica.

Modo 1

Calcula el código de tiempo del punto de salida mediante la adición de la duración de origen multiplicada por la velocidad de reproducción (también conocido como Control de movimiento dinámico o DMC) al código de tiempo de entrada del reproductor.

Nota Si la velocidad es un valor negativo, la duración de origen multiplicada por la velocidad de reproducción se resta del código de tiempo de entrada del reproductor.

Modo 2

Utilice el código de tiempo de salida del reproductor No calcule un código de tiempo de salida. Los códigos de tiempo de entrada y salida del reproductor se convierten en los puntos de entrada y salida de origen.

Tratamiento de clips negros como clips vacíos

Si se selecciona esta opción, los nombres de rollos como BL, BLK o BLACK designan clips negros que se tratarán como clips vacíos.

Sobrescritura de clips apilados uno sobre otro en la pista de vídeo de línea de tiempo

Si se selecciona esta opción y no se ha seleccionado Secuencia nueva en el cuadro de diálogo Abrir, los clips actuales que se encuentran en la pila 1VA (o 1V) en la línea de tiempo se sobrescribirán.

Si no se ha seleccionado esta opción ni Secuencia nueva en el cuadro de diálogo Abrir, los clips apilados se colocarán en las pistas 2VA, 3VA, etc. (o 2V, 3V, etc.). Si las pistas no existen, se crearán.

Sobrescritura de clips de sonido apilados uno sobre otro en la pista de sonido de línea de tiempo

Si se selecciona esta opción y no se ha seleccionado Secuencia nueva en el cuadro de diálogo Abrir, los clips actuales que se encuentran en la pila 1VA (o 1A) en la línea de tiempo se sobrescribirán.

Si no se ha seleccionado esta opción ni Secuencia nueva en el cuadro de diálogo Abrir, los clips apilados se colocarán en las pistas 2VA, 3VA, etc. (o 2A, 3A, etc.). Si las pistas no existen, se crearán.

Coincidencia de canales cuando los canales del lado “Desde” al lado “A” de la transición son diferentes

Esta opción está disponible si se selecciona un tipo de archivo CMX.

Registro de errores de exportación

Si se selecciona, esta opción exportará el registro a un archivo cuando se produzcan errores de importación. Seleccione el tipo y el formato de exportación que desee. Si el tipo de exportación se establece en Todo, el contenido importado, así como los errores, se especifican en el registro.

4. Haga clic en el botón **Aceptar** para establecer las opciones de importación seleccionadas.

El cuadro de diálogo Opciones detalladas de Importador de EDL se cierra y el control se devuelve al cuadro de diálogo Abrir.

5. Haga clic en el botón **Abrir** para importar el archivo EDL mediante las opciones de importación seleccionadas.

Se importa el archivo EDL y se muestra el cuadro de diálogo Buscar clip sin conexión. Restaure los clips sin conexión mediante los métodos que se explican en *Restaurar clips sin conexión* en la página 355.

Consideraciones importantes

Las siguientes limitaciones existen al importar los tipos de archivo EDL indicados:

BVE5000/BVE9100

- Los modos de edición ASMBL y ASSY1 no son compatibles.
- Los tipos de edición C, W y D son los únicos tipos admitidos
- La línea de datos GPI no se admite
- La línea de datos de aprendizaje no se admite

CMX340/CMX3600

- Los tipos de edición C, W y D son los únicos tipos admitidos

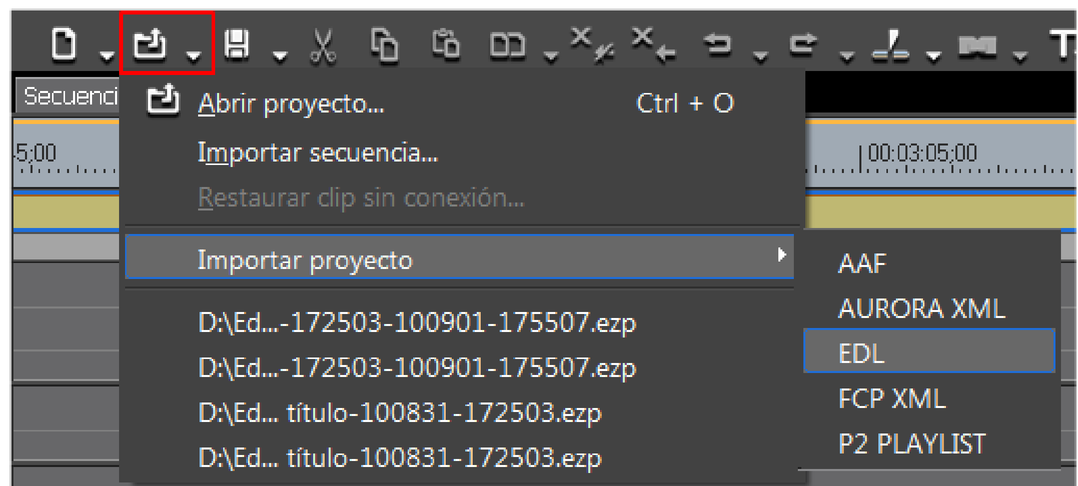
Importación de archivos Final Cut Pro (FCP) XML

Para importar un archivo Final Cut Pro XML, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón de lista [▽] del botón **Abrir proyecto** y seleccione Importar proyecto>FCP XML en el menú, como se muestra en la Figura 284.

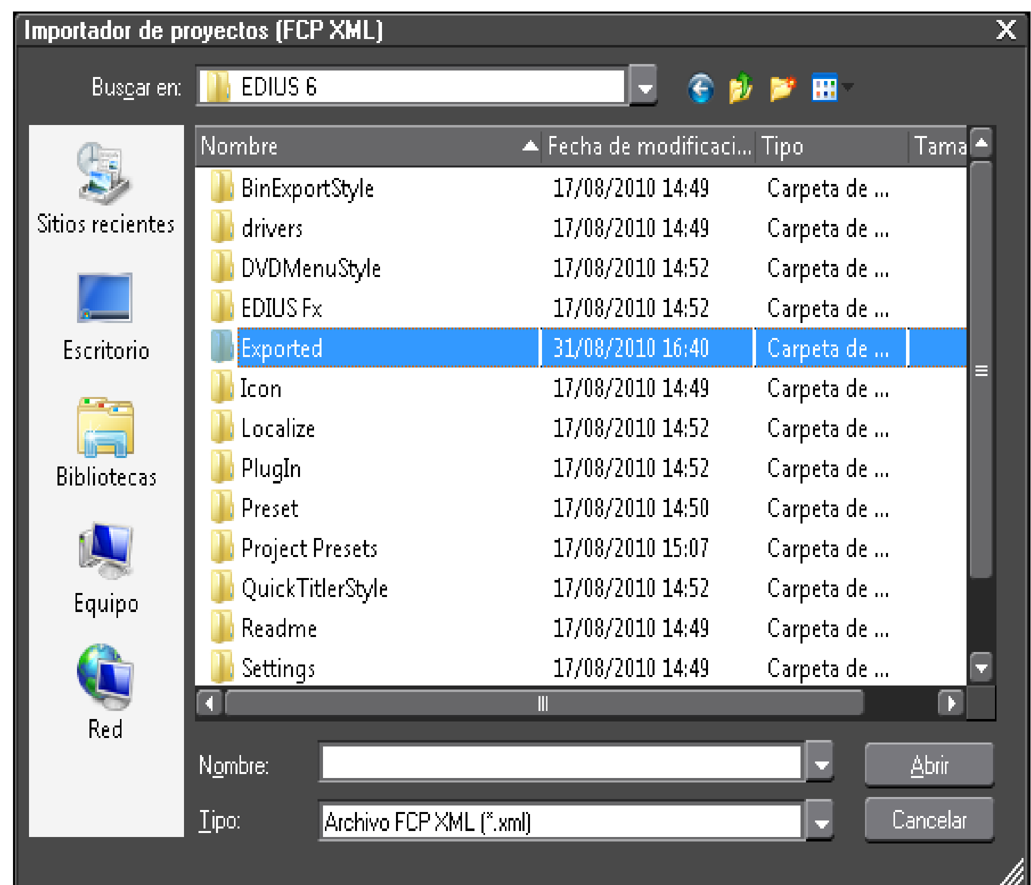
Nota Una alternativa es seleccionar Archivo>Importar proyecto>FCP XML en la barra de menús de la ventana de visualización.

Figura 284. Menú Abrir proyecto de la línea de tiempo - Importar proyecto FCP XML



Se abre el cuadro de diálogo Abrir que se muestra en la Figura 285.

Figura 285. Cuadro de diálogo Abrir de Final Cut Pro XML



2. En el cuadro de diálogo Abrir, seleccione el archivo Final Cut Pro XML que se debe importar.

3. Haga clic en el botón **Abrir** para importar el archivo Final Cut Pro XML seleccionado.

El proyecto que se describe en el archivo Final Cut Pro XML se importa como secuencia nueva de EDIUS.

Nota Si se dan errores durante el proceso de importación, se crea un archivo de registro de errores {nombre_de_archivo_XML}+ErrorLog.csv en la ubicación del archivo FCP XML. Un cuadro de diálogo de error se mostrará con esta información.

Aspectos especiales que tener en cuenta

- Al importar un archivo Final Cut Pro XML se admiten los elementos siguientes:
  - Clips de vídeo, sonido e imagen estática
  - Transiciones

Nota Todas las transiciones de Final Cut Pro se sustituirán por transiciones de fundido de EDIUS.

  - Clip de secuencia

Nota Si se utiliza un clip de secuencia en varios lugares de la línea de tiempo, cada instancia se reconoce como clip independiente. Es el mismo comportamiento que en Final Cut Pro.

  - Congelar fotograma
  - Multiclip
  - Clips generados con barras y tono y color mate en la carpeta Video Generator
- Un clip generado en los formatos siguientes mediante el generador de vídeo de barras y tono en Final Cut Pro se importará como clip de barras de colores en la línea de tiempo de EDIUS:
  - Barras y tono (HD 1080i60)
  - Barras y tono (HD 25p/50i pantalla completa)
  - Barras y tono (HD 25p/50i)
  - Barras y tono (HD 720p60)
  - Barras y tono (NTSC)
  - Barras y tono (PAL pantalla completa)
  - Barras y tono (PAL)
  - Más barras y señales
- Un clip generado mediante Final Cut Pro Color o Slug se importará como clip mate en color en la línea de tiempo de EDIUS.

- Al importar un multiclip Final Cut Pro, todos los clips incluidos en él se colocarán en la línea de tiempo de EDIUS.
- Al importar un archivo Final Cut Pro XML no se admiten los elementos siguientes:
  - Clips que no pueden utilizarse como clips sin conexión
  - Clips (texto) de título
  - Fotogramas clave
  - Filtros de vídeo

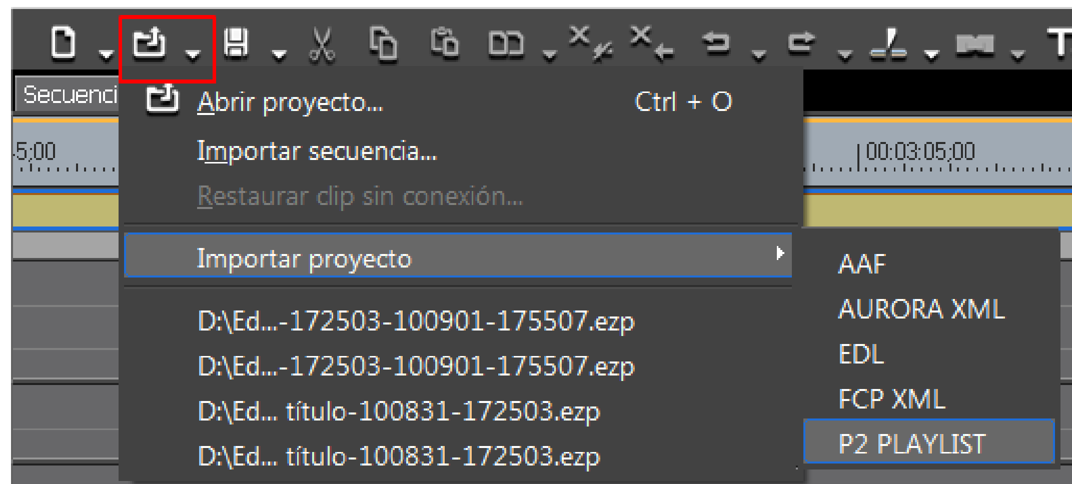
Importación de listas de reproducción P2

Para importar un archivo de lista de reproducción P2, siga estos pasos:

1. Haga clic en el botón de lista [▽] del botón **Abrir proyecto** y seleccione Importar proyecto>Lista de reproducción P2 en el menú, tal y como se muestra en la Figura 286.

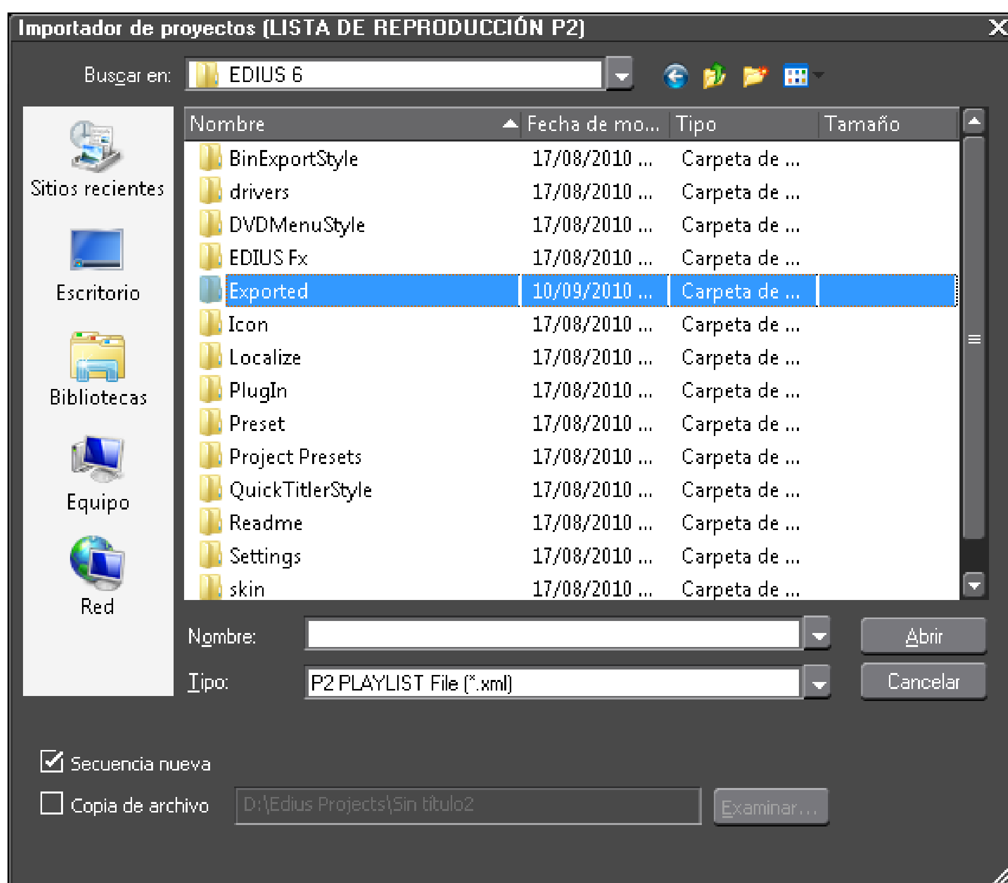
Nota Una alternativa es seleccionar Archivo>Importar proyecto>Lista de reproducción P2 en la barra de menús de la ventana de visualización.

Figura 286. Menú Abrir proyecto de la línea de tiempo - Importar lista de reproducción P2



Se abre el cuadro de diálogo Abrir que se muestra en la Figura 287.

Figura 287. Cuadro de diálogo Abrir de la lista de reproducción P2



2. Seleccione la lista de reproducción P2 que importar en el cuadro de diálogo Abrir.
3. Haga clic en el botón **Abrir** para importar la lista de reproducción P2.

Nota Al importar una lista de reproducción P2, si la opción Secuencia nueva está seleccionada en el cuadro de diálogo Abrir, se crea una nueva secuencia en el proyecto actual al que se importa la lista de reproducción P2. Si esta opción no está seleccionada, se crea una nueva pista en la secuencia actual a la que se importa la lista de reproducción P2.

Captura: inicio

La captura consiste en el proceso de adquirir material externo de vídeo y sonido mediante la grabación o reproducción en cintas, tarjetas de memoria, cámaras web, micrófonos, etc., para su uso en proyectos de EDIUS.

Antes de iniciar el proceso de captura, asegúrese de que el dispositivo de reproducción de origen esté activado, funcione correctamente y esté conectado al ordenador que dispone de EDIUS.

Con el dispositivo de reproducción conectado al ordenador que dispone de EDIUS, puede capturar fuentes analógicas, DV o HDV y codificarlas mediante el prestigioso códec Canopus HQ. También se pueden capturar los formatos DVCPRO HD y DVCPRO 50.

Conexiones de origen

Las fuentes de reproducción se pueden conectar a cualquiera de los elementos siguientes:

- Puerto OHCI IEEE 1394 genérico
- Terminal DV de placa base de las placas opcionales SHX-E1, SHX-E2, NHX-E1 y NHX-E2 EDIUS

Nota Estas placas no se pueden utilizar para la captura HDV

- Terminal DV de sistemas de edición Grass Valley

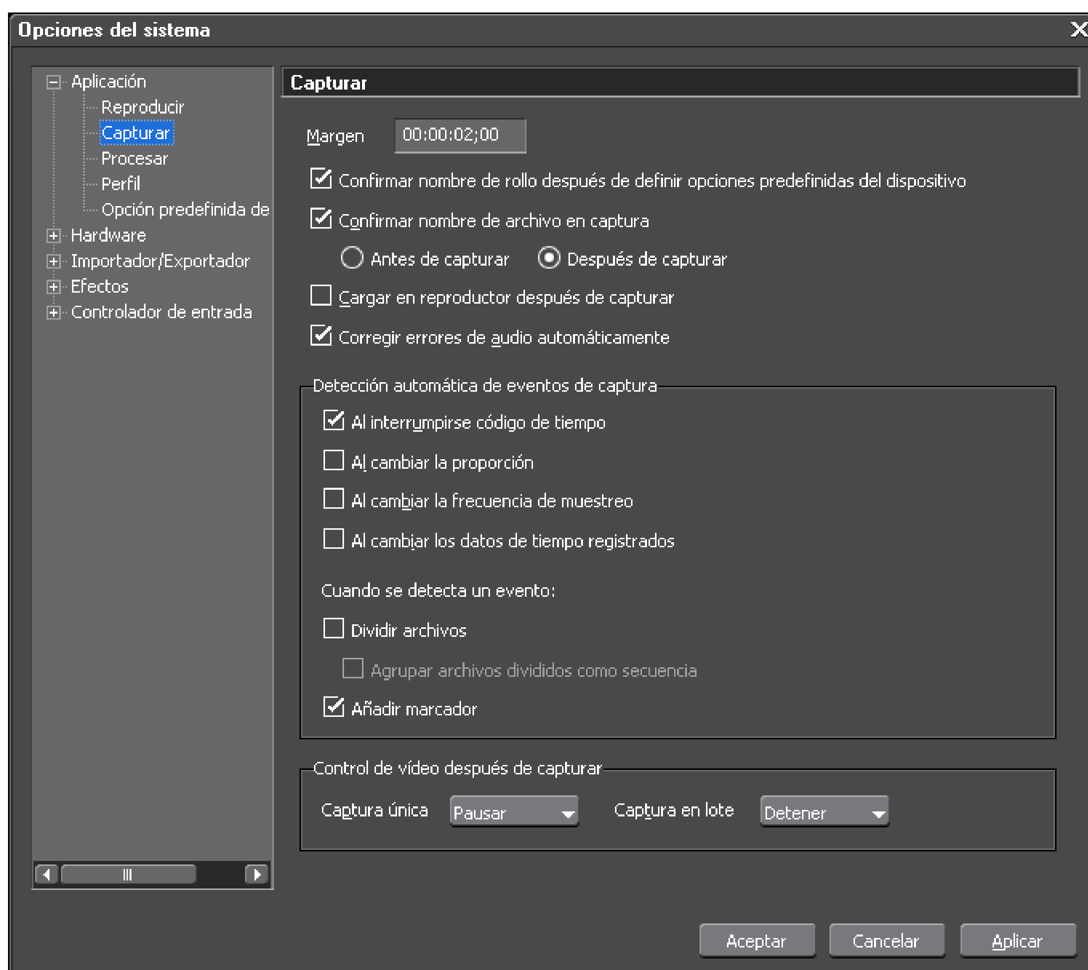
Si el dispositivo de reproducción es compatible con HDV, configure el dispositivo en modo HDV según las instrucciones de dicho dispositivo.

Opciones de captura

Cuando realice una captura en lote, verifique las opciones de Detección automática de eventos de captura. De manera predeterminada, EDIUS está configurado para dividir automáticamente los archivos capturados en clips nuevos según los cambios de fecha, código de tiempo, frecuencia de muestreo de sonido y proporción. En general, al realizar una captura en lote es preferible que esto no suceda; por lo tanto, estas opciones deben desactivarse. Sin embargo, también puede dejar seleccionados algunos o todos los elementos, y elegir que EDIUS agregue un marcador al clip capturado en cualquiera de estos eventos.

Para acceder a las opciones del captura, seleccione Opciones>Opciones del sistema>Aplicación>Capturar en la barra de menús de la ventana de visualización. Aparece el cuadro de diálogo de la Figura 288.

Figura 288. Cuadro de diálogo Opciones de vídeo



En este ejemplo, EDIUS se configura para añadir un marcador en las interrupciones de código de tiempo.

En este cuadro de diálogo se define también el margen del clip. El margen es el espacio vacío que hay al inicio y al final de un clip y que se puede utilizar para insertar transiciones y demás efectos.

En este cuadro de diálogo también puede especificarse la acción que tiene lugar una vez finalizada la captura. Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo Capturar, consulte *Opciones de captura* en la página 91.

Modos de captura

Los modos de captura siguientes se admiten en una captura única:

Captura finalizada abierta

Comience la captura sin definir un punto de entrada, uno de salida ni la duración de la captura. En tal caso, la captura debe detenerse manualmente.

Captura de entrada y salida

Defina los puntos de entrada y salida del material que debe capturarse e inicie la captura. La captura se detiene automáticamente en el punto de salida.

Captura de entrada y duración

Defina el punto de entrada y la duración, y comience la captura. La captura se detiene automáticamente tras la duración especificada.

Captura de entrada

Defina el punto de entrada y comience la captura. En tal caso, la captura debe detenerse manualmente.

Captura de salida

Defina el punto de salida y comience la captura. La captura se detiene automáticamente en el punto de salida.

Captura de duración

Defina la duración y comience la captura. La captura se detiene automáticamente tras la duración especificada.

Nota Las capturas de entrada y salida y de entrada y duración se admiten en modo de captura en lote. Para obtener más información acerca de la captura en lote, consulte *Captura en lote* en la página 346.

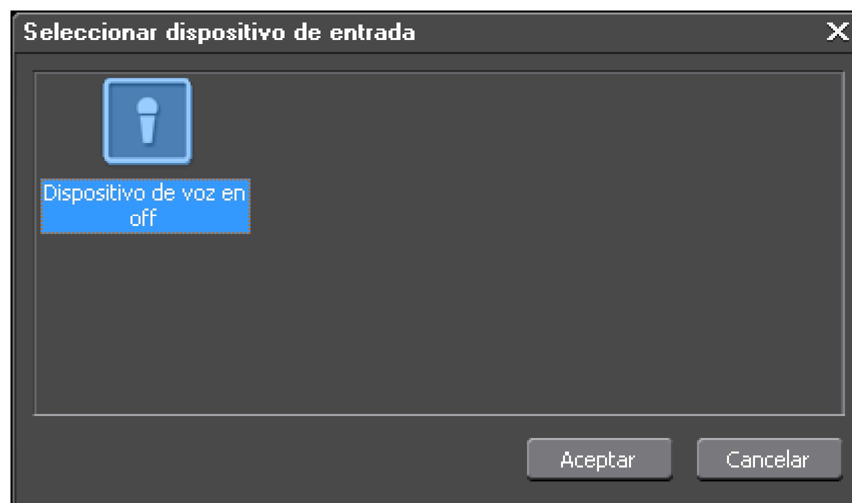
Captura de un dispositivo DV o HDV

Para capturar material fuente de un dispositivo DV o HDV, efectúe el procedimiento siguiente:

1. Seleccione Capturar>Seleccionar dispositivo de entrada en la barra de menús de la ventana de visualización.

Se abre el cuadro de diálogo Seleccionar dispositivo de entrada que aparece en la Figura 289.

Figura 289. Cuadro de diálogo Seleccionar dispositivo de entrada



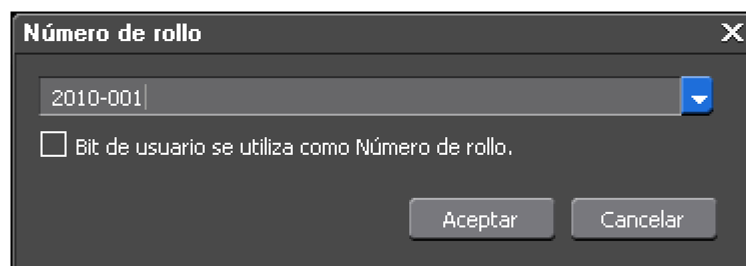
Nota El dispositivo o los dispositivos disponibles dependen de las opciones del proyecto activo, así como del dispositivo o los dispositivos conectados al ordenador de EDIUS. Las opciones del dispositivo se definen como opciones predefinidas de dispositivo. Para obtener más detalles acerca de cómo configurar opciones predefinidas de dispositivos, consulte *Opciones predefinidas de dispositivo* en la página 136.

En el cuadro de diálogo Seleccionar dispositivo de entrada figuran todos los dispositivos que pueden utilizarse con las opciones predefinidas de proyecto actuales y para los cuales hay opciones predefinidas de dispositivo.

2. Seleccione el dispositivo de captura que desee y haga clic en el botón **Aceptar**.

Nota Según los valores del cuadro de diálogo Opciones de captura, los cuadros de diálogo Nombre de rollo o Cambiar nombre pueden aparecer al hacer clic en el botón **Aceptar**. Consulte *Definición del nombre de rollo* en la página 333 para obtener más información.

Figura 290. Cuadro de diálogo Nombre de rollo



3. Si aparece el cuadro de diálogo Rollo núm. o Cambiar nombre, asigne un número de rollo y un nombre de archivo al archivo capturado; a continuación, haga clic en el botón **Aceptar**.

4. Defina los valores de entrada, salida y duración para el vídeo que va a capturarse (consulte *Definición de los puntos de entrada/salida y la duración* en la página 336 para obtener información sobre los diferentes métodos para definir estos valores). La definición de estos valores determina el modo de captura. Consulte *Modos de captura* en la página 328 para obtener más información sobre los modos de captura.

Nota Si no define ningún punto de entrada ni de salida ni ninguna duración, toda la fuente o parte de ella se puede capturar de manera manual.

5. Haga clic en el botón **Capturar** (resaltado en la Figura 291) para iniciar la captura de la fuente. Se muestra el cuadro de diálogo Capturar que aparece en la Figura 293.

Nota El proceso de captura puede iniciarse también pulsando la tecla [**F9**] o seleccionando Capturar>Capturar en la barra de menús de la ventana de visualización.

Figura 291. Botón Capturar del reproductor



Nota Hacer clic en el botón de lista (▽) del botón **capturar** permite seleccionar Sólo vídeo o Sólo audio, como se muestra en la Figura 292. Estas opciones de captura pueden seleccionarse también en la barra de menús de la ventana de visualización mediante Capturar>Captura de vídeo, bien Capturar>Captura de audio.

Figura 292. Menú del botón Capturar

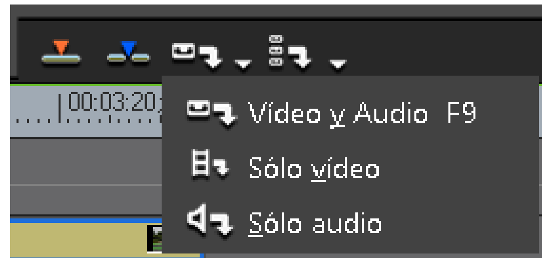
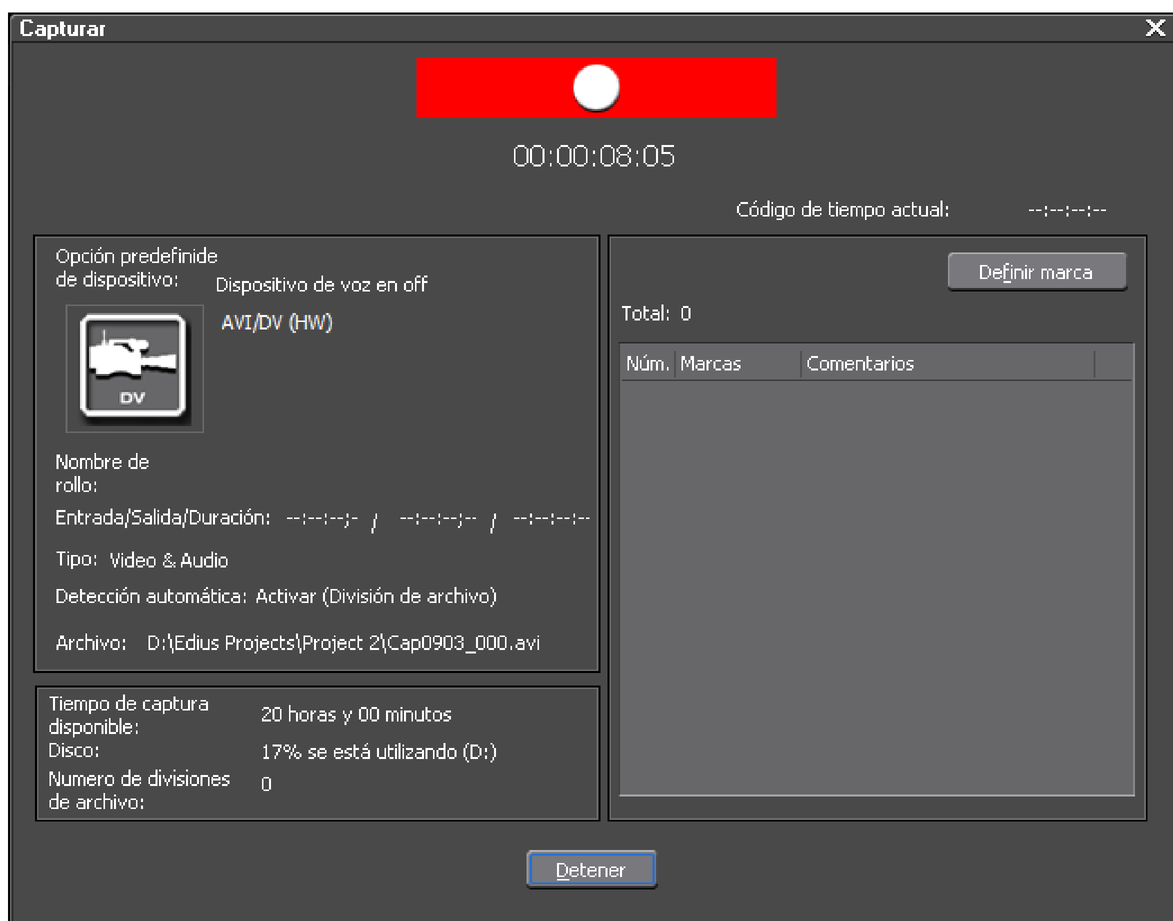


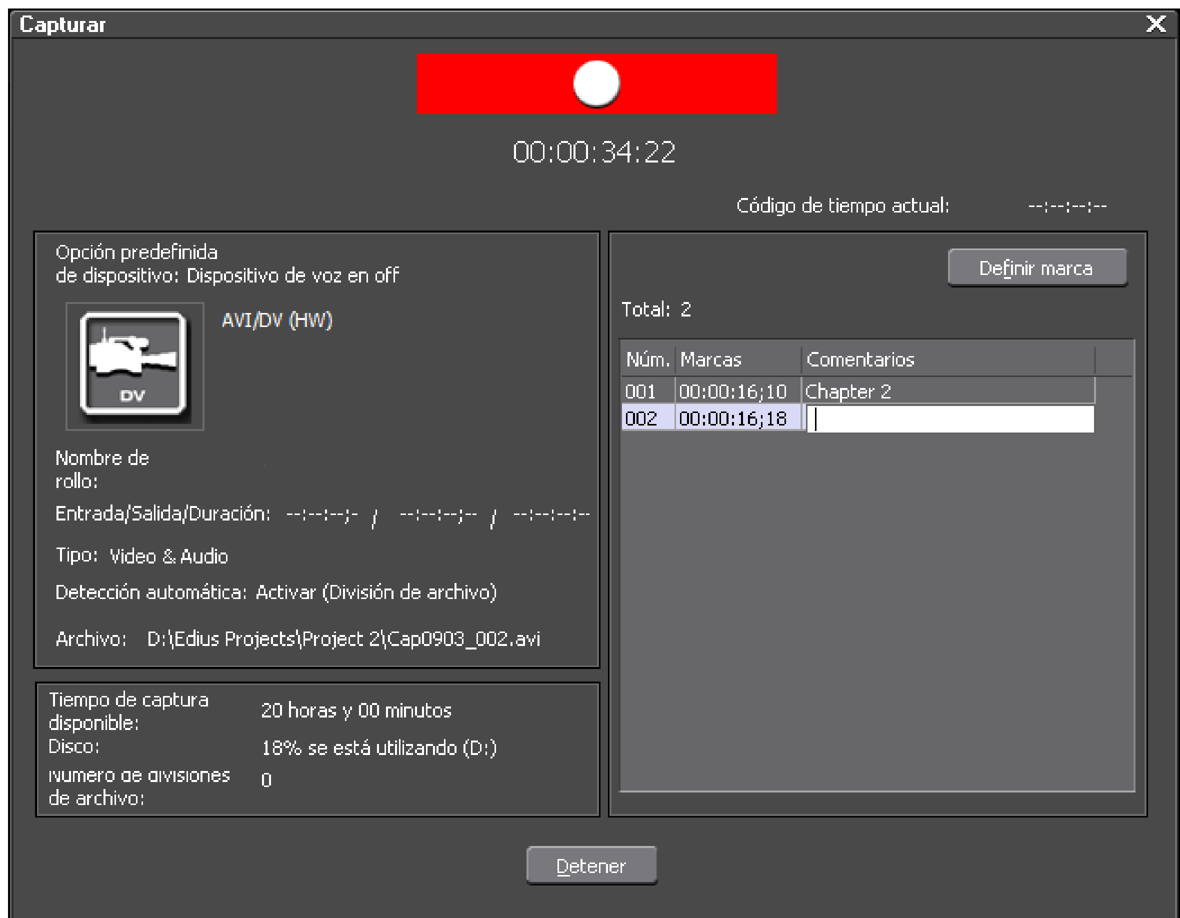
Figura 293. Cuadro de diálogo Capturar



6. Al capturar un clip, haga clic en el botón **Definir marca** para colocar un marcador de clip en la ubicación del código de tiempo.

Al definir un marcador puede escribirse un comentario para dicho marcador. Consulte la Figura 294 para ver un ejemplo.

Figura 294. Definición de marcadores de clip al capturar



Consulte *Marcadores de secuencia y de clip* en la página 632 para obtener más información sobre marcadores de clips.

Nota La cantidad total de marcadores definidos durante una captura aparece también en el cuadro de diálogo Capturar.

Si ha definido puntos de entrada, salida y duración, la captura se inicia en el punto de entrada y finaliza de manera automática en el punto de salida, o bien se ejecuta en la duración especificada.

7. Haga clic en el botón **Detener** para detener la captura antes de llegar al punto de salida o la duración especificada.

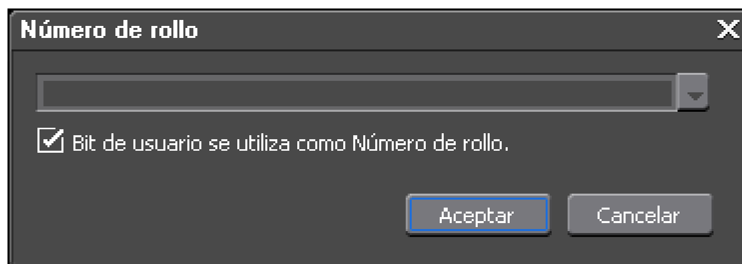
Los clips capturados se colocan en el contenedor cuando finaliza el proceso de captura.

Definición del nombre de rollo

Si en Opciones de captura está seleccionado Confirmar nombre de rollo después de definir opciones predefinidas del dispositivo, (consulte la

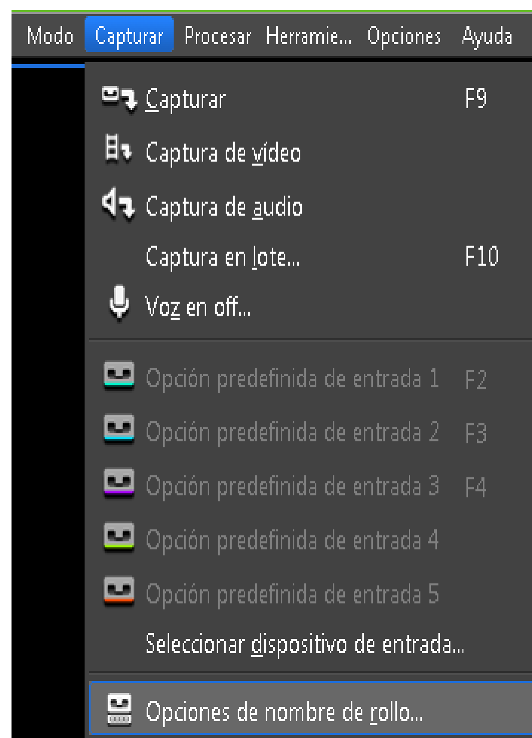
Figura 288), el cuadro de diálogo Nombre de rollo de la Figura 295 aparece automáticamente al hacer clic en el botón **Aceptar** en el cuadro de diálogo Opciones de entrada.

Figura 295. Cuadro de diálogo Nombre de rollo



Si Nombre de rollo no aparece de manera automática y desea definir un nombre de rollo para el clip o los clips capturados, en la barra de menús de la ventana de visualización seleccione Capturar>Opciones de nombre de rollo, como se muestra en la Figura 296. De este modo, se abre el cuadro de diálogo Nombre de rollo de la Figura 295.

Figura 296. Menú Captura - Opciones de nombre de rollo



Si Bit de usuario se utiliza como Nombre de rollo, el nombre del rollo se define automáticamente y se desactiva la entrada manual del nombre de rollo. Si no está seleccionada esta opción, el nombre del rollo se puede

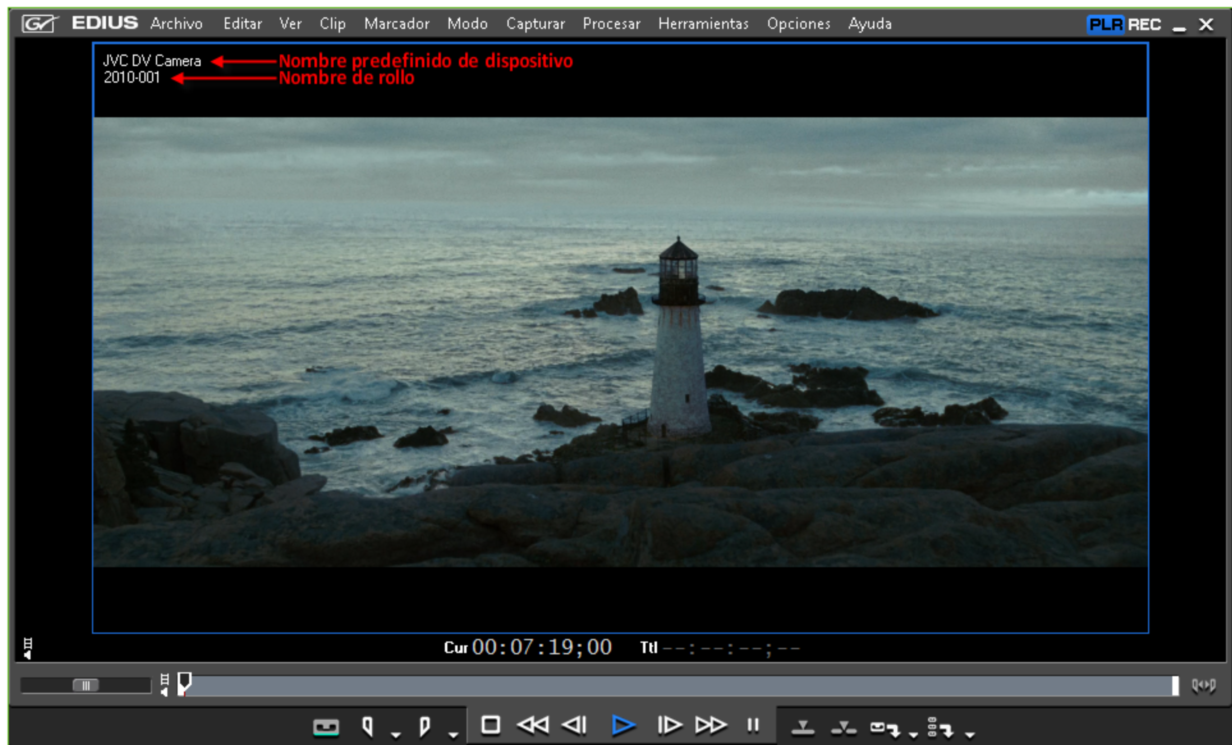
especificar manualmente o seleccionarse en la lista desplegable de nombres de rollo utilizados anteriormente.

Nota Al capturar un archivo de sonido, la opción Bit de usuario como nombre de rollo está desactivada y no puede seleccionarse.

Especifique o seleccione un nombre de rollo para el clip o los clips capturados, y haga clic en el botón **Aceptar**.

Si se ha definido un nombre de rollo, aparece en la ventana del reproductor durante la captura, como se muestra en la Figura 297.

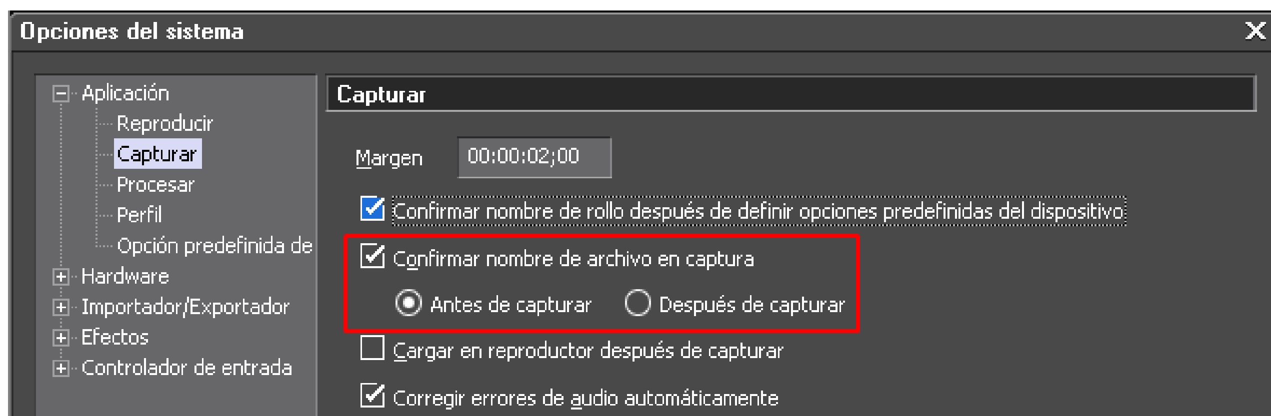
Figura 297. Clip con nombre de rollo que se muestra en la ventana del reproductor



Confirmación de las opciones de nombre de archivo

En el cuadro de diálogo Opciones de captura, el método para confirmar el nombre de clip de los clips capturados se especifica como se muestra en la Figura 298.

Figura 298. Opciones de captura - Confirmar nombre de archivo

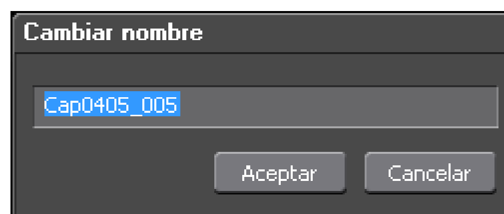


Confirmar nombre de archivo

Si no está seleccionado Confirmar nombre de archivo en captura, se asigna un nombre al archivo sin confirmación.

Si está seleccionado Confirmar nombre de archivo en captura, puede decidir confirmar el nombre de archivo antes o después de capturar un clip; el cuadro de diálogo de la Figura 299 aparece antes o después de la captura de clips. Aunque en el cuadro de diálogo Nombre de archivo aparezca un nombre predeterminado, puede asignarse cualquier otro nombre al archivo capturado.

Figura 299. Cuadro de diálogo Capturar archivo



Los clips capturados se colocan en el contenedor cuando finaliza el proceso de captura.

Definición de los puntos de entrada/salida y la duración

Si define puntos de entrada, salida y la duración, puede elegir sólo una parte del material de origen para realizar la captura, en lugar de capturar toda la fuente y realizar ajustes según sea preciso.

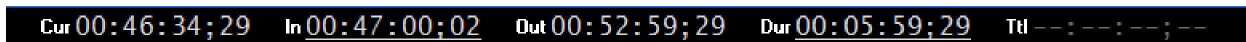
Los puntos de entrada, salida y la duración pueden definir de las siguientes maneras:

- Especifique el valor del código de tiempo para la entrada, la salida y la duración. Para ello, emplee los métodos de entrada de valores numéricos que se describen en *Introducción de datos numéricos* en la página 21.

Nota Es el único método con el que se define la duración. Otros métodos que se explican más adelante son válidos para definir los puntos de entrada y salida.

Nota Si los códigos de tiempo de entrada, salida y duración no aparecen en la ventana del reproductor (consulte la Figura 300) seleccione las opciones de Mostrar código de tiempo como se explica en *Opciones de Control* en la página 231.

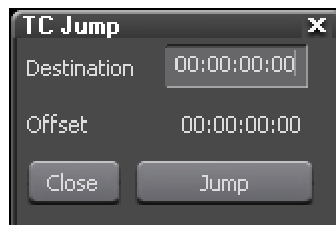
Figura 300. Códigos de tiempo en la ventana del reproductor



- Utilice el cuadro de diálogo Ir a código de tiempo para acceder a una determinada ubicación de código de tiempo del origen; a continuación, defina un punto de entrada y salida en esa ubicación. Consulte Figura 302 para obtener información sobre los métodos para definir puntos de entrada y salida.

  Para visualizar el cuadro de diálogo Ir a código de tiempo de la Figura 301, en la ventana del reproductor haga clic en el código de tiempo Act. Especifique el código de tiempo de destino y haga clic en el botón **Ir a**.

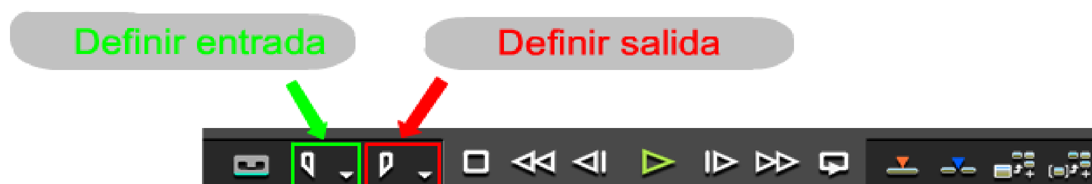
Figura 301. Cuadro de diálogo Ir a código de tiempo



- Durante la reproducción de un clip, haga clic en los botones **Definir entrada** y **Definir salida** de la barra de botones del reproductor. Consulte la Figura 302. Reproduzca el clip hasta llegar al fotograma de inicio que desee y pulse el botón **Definir entrada**. Continúe reproduciendo el clip hasta llegar al fotograma de fin que desee y haga clic en el botón **Definir salida**.

Nota Consulte *Botones de función del reproductor* en la página 74 para obtener información acerca de los botones del reproductor y sus funciones.

Figura 302. Botones Entrada y Salida del reproductor

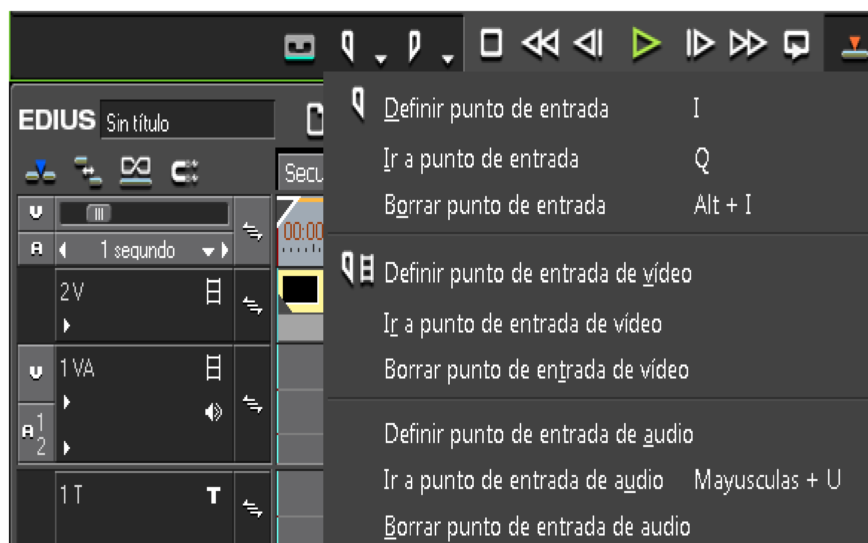


- Pulse la tecla **[I]** para marcar un punto de entrada. Pulse el botón **[O]** para marcar un punto de salida.

Los puntos de entrada y salida se pueden definir de manera independiente para vídeo y sonido. Para definir un punto de entrada que sea sólo para vídeo o sonido, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón de lista (▽) del botón **Entrada**. Se muestra el menú de la Figura 303.

Figura 303. Menú Marcar entrada



2. Seleccione Definir entrada de vídeo o Definir entrada de sonido para marcar un punto de entrada que sea sólo para vídeo o sonido, respectivamente.

La marca del punto de salida sólo para vídeo o sonido se efectúa de la misma forma, excepto el hecho de hacer clic en el botón de lista (▽) del botón **Salida**.

También puede definir los botones **Entrada** y **Salida** en uno de los tres modos de manera que al hacer clic en el botón se definan los puntos de entrada y salida de acuerdo con el modo seleccionado:

- Sólo vídeo
- Sólo audio
- Vídeo y sonido

Para cambiar el modo del botón **Entrada/Salida**, haga clic en el botón Entrada/Salida de la esquina inferior izquierda de la ventana del reproductor (consulte la Figura 304).

Figura 304. Botón para marcar Entrada/Salida



Los botones **Entrada** y **Salida** de la Figura 304 marcan el punto de entrada y salida para sonido y vídeo, puesto que hay un símbolo de vídeo y de sonido en los botones.

Cada vez que se hace clic en el botón se selecciona un modo distinto y cambia el icono del botón **Entrada** y **Salida** que aparece en el reproductor, tal y como se muestra a continuación.

Definir entrada de vídeo Definir salida de vídeo

Definir entrada de vídeo Definir salida de vídeo

Captura de dispositivos DirectShow

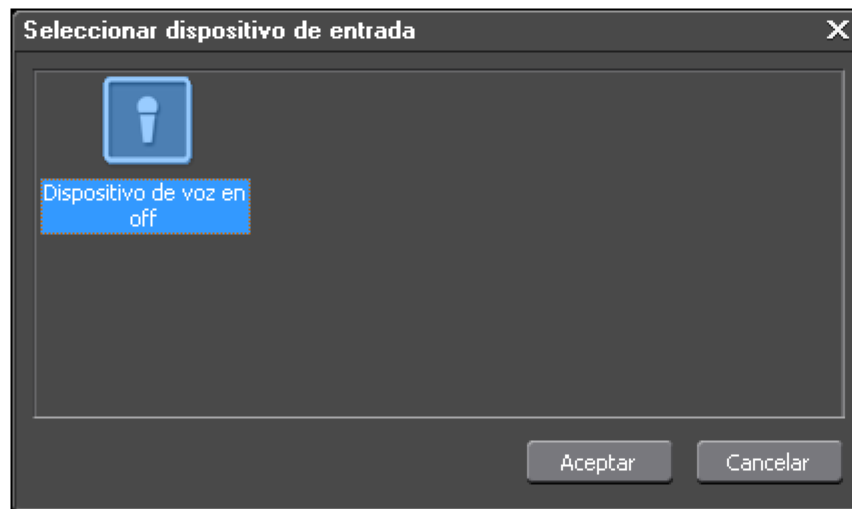
Se puede capturar material de origen desde dispositivos de captura de sonido y vídeo basados en DirectShow conectados al ordenador de EDIUS, por ejemplo cámaras web y micrófonos.

Para capturar fuentes desde un dispositivo DirectShow, haga lo siguiente:

1. Seleccione Capturar>Seleccionar dispositivo de entrada en la barra de menús de la ventana de visualización.

Se abre el cuadro de diálogo Seleccionar dispositivo de entrada que aparece en la Figura 289.

Figura 305. Cuadro de diálogo Seleccionar dispositivo de entrada



Nota El dispositivo o los dispositivos disponibles dependen de las opciones del proyecto activo, así como del dispositivo o los dispositivos conectados al ordenador de EDIUS. Las opciones del dispositivo se definen como opciones predefinidas de dispositivo. Para obtener más detalles acerca de cómo configurar opciones predefinidas de dispositivos, consulte *Opciones predefinidas de dispositivo* en la página 136.

En el cuadro de diálogo Seleccionar dispositivo de entrada figuran todos los dispositivos que pueden utilizarse con las opciones predefinidas de proyecto actuales y para los cuales hay opciones predefinidas de dispositivo.

2. Seleccione el dispositivo de captura que desee y haga clic en el botón **Aceptar**.
3. Haga clic en el botón **Aceptar**.
4. Haga clic en el botón Capturar del reproductor. Consulte la Figura 306.

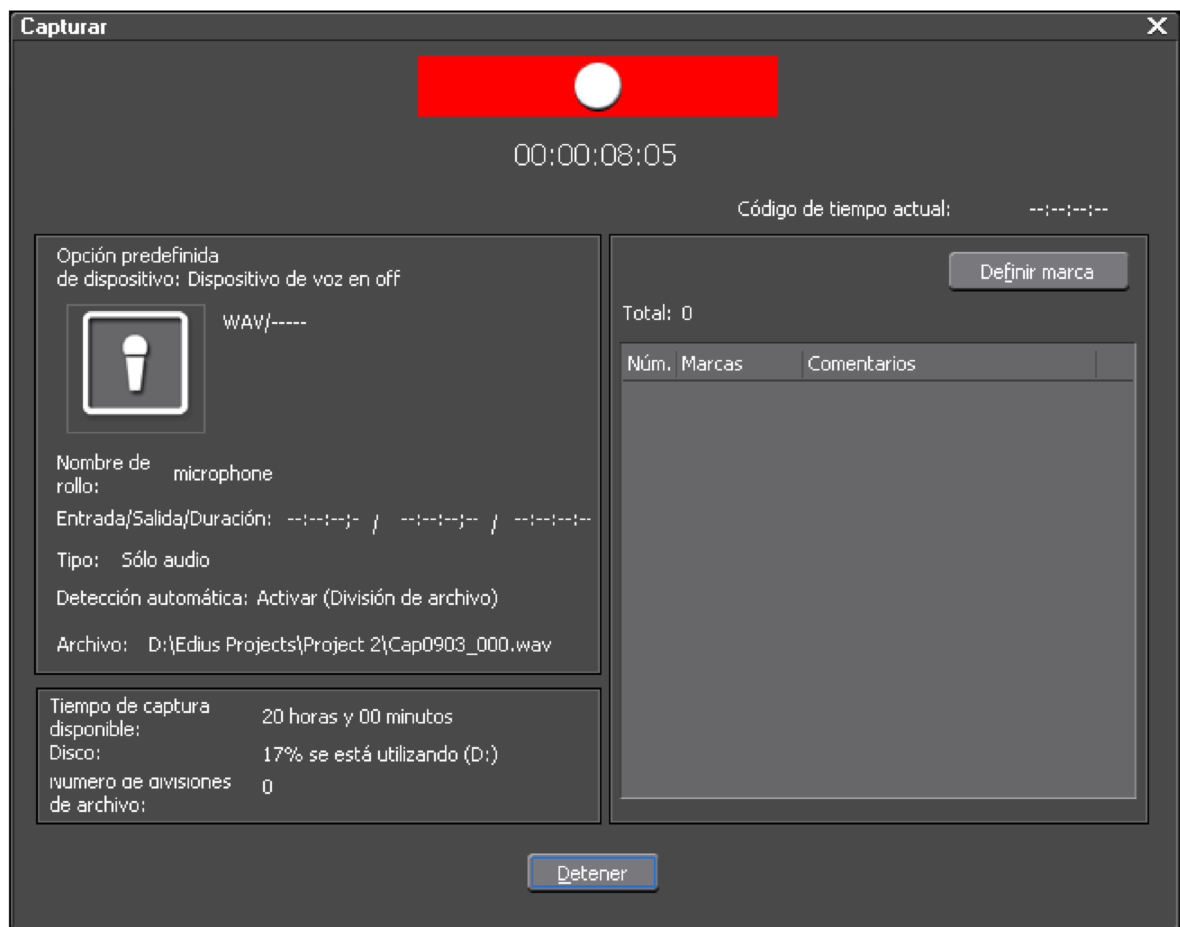
Nota El proceso de captura puede iniciarse también pulsando la tecla [**F9**] o seleccionando Capturar>Capturar en la barra de menús de la ventana de visualización.

Figura 306. Botón Capturar del reproductor



Aparece el cuadro de diálogo Capturar que se muestra en la Figura 299 y se inicia la captura.

Figura 307. Cuadro de diálogo Capturar

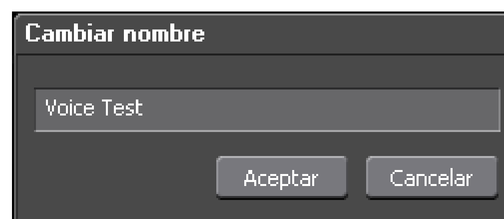


5. Haga clic en el botón **Detener** en el cuadro de diálogo Capturar para detener la captura.

Si está activada la asignación de nombres de archivos capturados (consulte *Confirmación de las opciones de nombre de archivo* en la página 335 para obtener más información), aparece el cuadro de diálogo Cambiar nombre de la Figura 308.

Nota Según las opciones de los nombres de archivo, el cuadro de diálogo para cambiar el nombre puede aparecer antes de la captura del archivo.

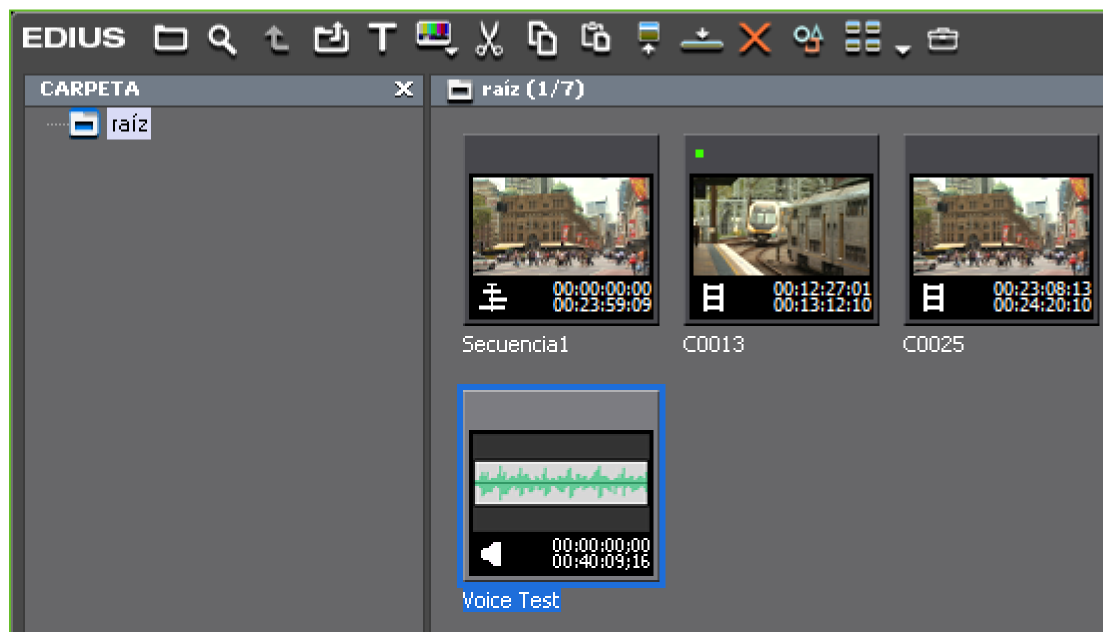
Figura 308. Cuadro de diálogo Cambiar nombre para archivo capturado



6. Especifique un nombre para el archivo capturado y haga clic en el botón **Aceptar**.

El clip capturado se coloca en el contenedor como se muestra en la Figura 309.

Figura 309. Clip capturado mediante micrófono en contenedor

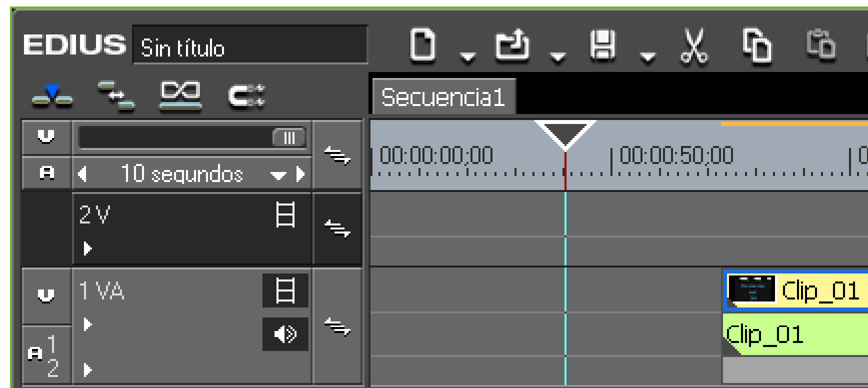


Captura directamente en la línea de tiempo

Cuando el proceso de captura finaliza, en general los clips capturados sólo se colocan en el contenedor; sin embargo, puede capturar clips directamente en la línea de tiempo para poderlos editar enseguida. Para capturar directamente en la línea de tiempo, haga lo siguiente:

1. Seleccione la pista VA en que quiera colocar el clip capturado.

Figura 310. Capturar en línea de tiempo



2. Desplace el cursor de la línea de tiempo en el punto en que vaya a insertar el clip capturado. En la Figura 310, el cursor se encuentra en la marca 00:03:05;00.

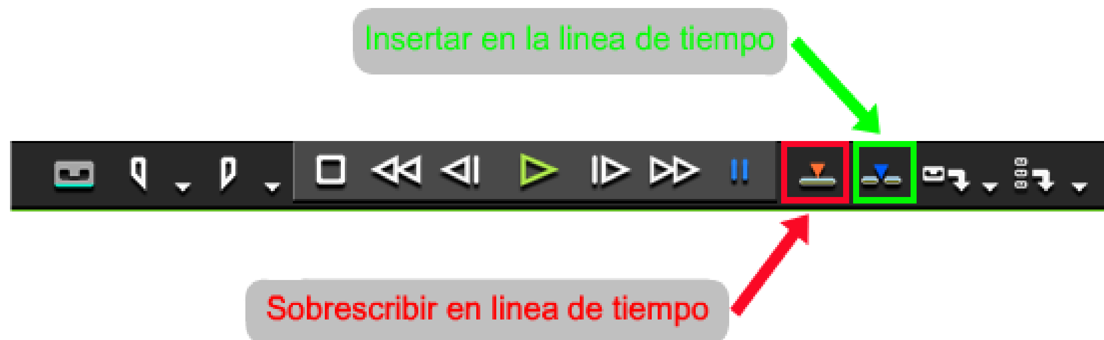
3. Reproduzca la fuente y defina los puntos de entrada y salida.

Nota Si no se definen puntos de entrada y de salida, se captura toda la fuente (a partir de la ubicación actual en el material de origen) hasta que la captura se detiene manualmente.

4. Haga clic en el botón **Insertar en la línea de tiempo** (o pulse la tecla **]**), o bien en el botón **Sobrescribir en línea de tiempo** (o pulse la tecla **[**). Consulte la Figura 311.

Nota Los botones **Insertar en la línea de tiempo** y **Sobrescribir en línea de tiempo** no están activos a menos que los parches de pistas de sonido y vídeo estén activos en la pista seleccionada. Consulte *Parches de pista de vídeo y audio* en la página 450 para obtener más información sobre los parches de pistas.

Figura 311. Botones de capturar en línea de tiempo



Una vez realizada la captura, el clip se coloca en la pista seleccionada con el inicio del clip en la posición del cursor. También se guarda en el contenedor.

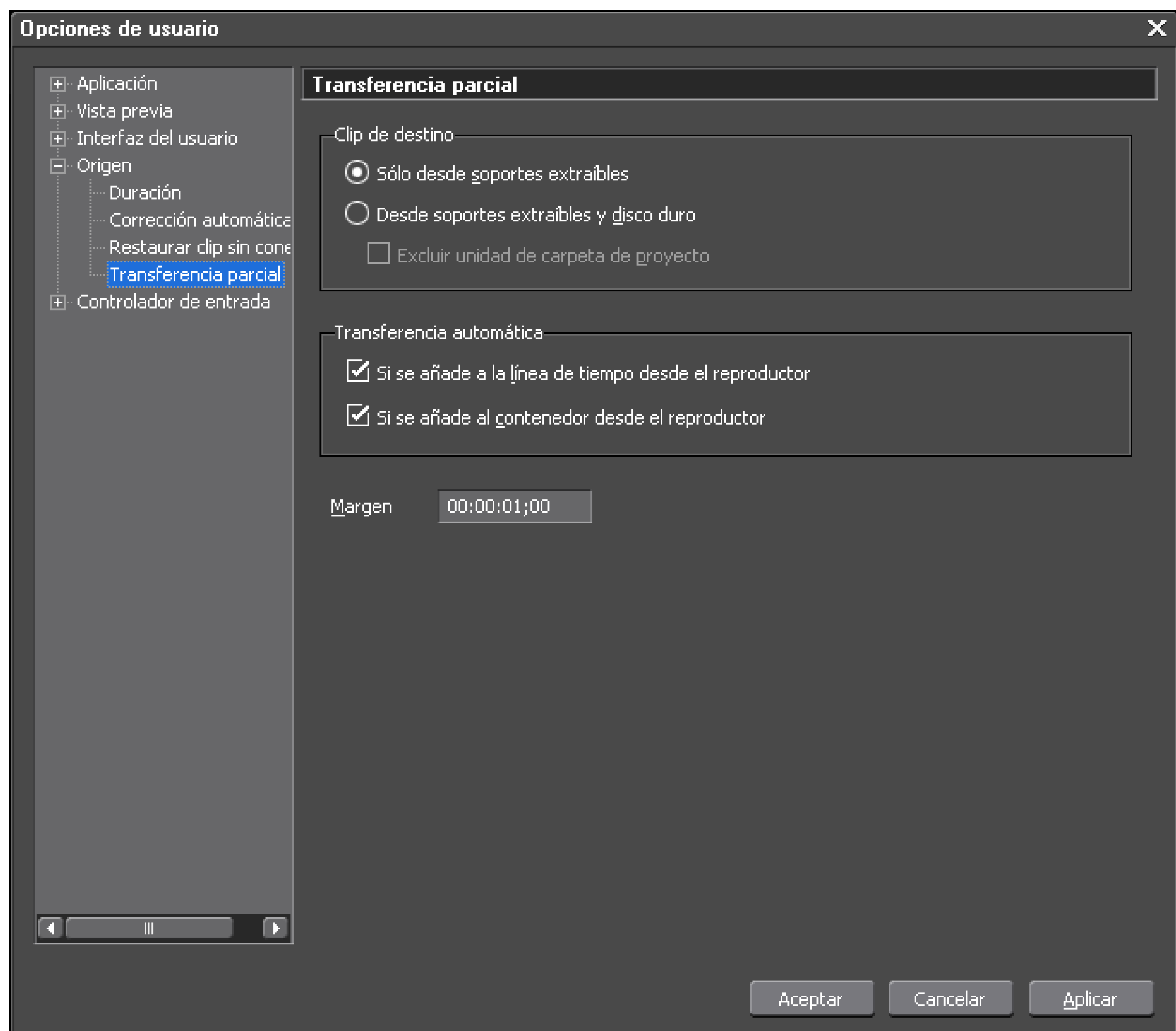
Consulte también *Edición de tres puntos* en la página 489 (colocar un clip entre los puntos de entrada y salida de la línea de tiempo) y *Edición de cuatro puntos* en la página 490 (colocar los puntos de entrada y salida de un clip entre los puntos de entrada y salida de la línea de tiempo).

Descarga parcial

La descarga o transferencia parcial consiste en poder descargar clips parciales (partes de un clip entre los puntos de entrada y salida del reproductor) procedentes de medios locales o externos como operación en segundo plano.

Las opciones de Transferencia parcial (consulte la Figura 312) determinan el comportamiento de las operaciones de transferencia (descarga) parciales. Consulte *Opciones de Transferencia parcial* en la página 258 para obtener más información.

Figura 312. Cuadro de diálogo Opciones de Transferencia parcial



Esta función está disponible para tipos de clips que permitan ajustar en el importador de archivos, por ejemplo los siguientes:

- Clips en soportes extraíbles
- Clips de proxy P2 y XDCAM proxy
- Clips en una unidad de disco duro local que no están en la carpeta de proyecto
- Clips en una unidad de disco duro local que no es la misma unidad que la de la carpeta de proyecto

Nota Si está en curso una descarga parcial, durante la reproducción de la línea de tiempo se detiene para asegurar una reproducción sin problemas.

Para comenzar una operación de descarga parcial, efectúe las acciones siguientes después de colocar clips con puntos de entrada y de salida marcados en la línea de tiempo o el contenedor:

Nota Si está seleccionada cualquiera de las opciones de Transferencia automática, la transferencia parcial comienza automáticamente cuando se añaden clips a la línea de tiempo o el contenedor desde el reproductor de la manera que corresponda según estas opciones.

- Seleccione Archivo>Descarga parcial en la barra de menús de la ventana de visualización. En este menú están disponibles las opciones siguientes:

Secuencia actual

Descarga clips utilizados en la secuencia actual.

Todas las secuencias

Descarga clips utilizados en cualquier secuencia de la línea de tiempo.

Todas las secuencias y contenedor

Descarga clips utilizados en todas las secuencias y en el contenedor aunque no se utilicen en la línea de tiempo.

Los clips que se transfieren durante una operación de descarga parcial se almacenan en la carpeta {carpeta_de_proyecto}\Transfer.

Captura en lote

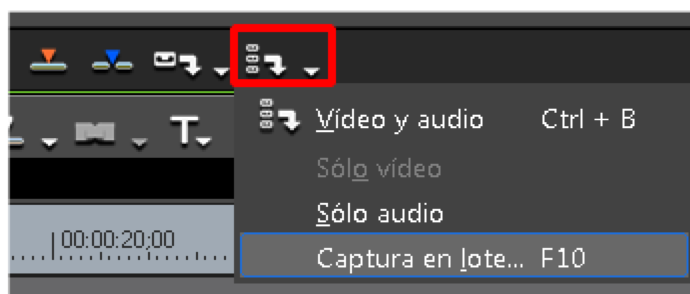
La captura en lote es el proceso mediante el cual se capturan varios clips en una única operación. Los clips seleccionados pueden proceder de diferentes fuentes o de una misma fuente. La captura en lote funciona a partir de una lista de captura en lote que contiene el nombre de fuente y los puntos de entrada y salida de los clips que se deben capturar.

Si desea crear una lista de captura en lote, realice las acciones siguientes:

1. Haga clic en el botón de lista (▽) del botón **Añadir a lista de captura en lote**; en el menú, seleccione Captura en lote. Consulte la Figura 313.

Nota Si pulsa [**F10**], también se inicia la captura en lote. También puede seleccionar Capturar>Captura en lote en la barra de menús de la ventana de visualización.

Figura 313. Menú Captura en lote



Se abre el cuadro de diálogo Captura en lote.

La captura en lote permite los modos de captura de entrada y salida y de entrada y duración. Si necesita más información, consulte *Modos de captura* en la página 328.

2. Reproduzca la fuente que desea capturar y defina los puntos de entrada y salida y la duración. Los códigos de tiempo de entrada y salida y de entrada y duración también se pueden especificar directamente en la ventana del reproductor.

Nota Si establece un punto de salida en un código de tiempo que se encuentra antes del punto de entrada, los códigos de tiempo de entrada, salida y duración de la ventana del reproductor aparecerán de color rojo. Los intervalos en color rojo no se capturarán. Consulte la Figura 314 para ver un ejemplo.

Figura 314. Punto de salida establecido antes del punto de entrada en la línea de tiempo



3. Haga clic en el botón **Añadir a lista de captura en lote** (haga clic en el icono del botón) para añadir el clip seleccionado a la lista de captura en lote, así como para capturar vídeo y sonido.

Nota Si pulsa [**CTRL**]+[**B**], también añade clips a la lista de captura en lote.

   Si únicamente desea capturar vídeo o sonido, haga clic en el botón **Añadir a lista de captura en lote** (▽); en el menú, seleccione Sólo vídeo o Sólo audio, respectivamente.

4. Repita los pasos del 2 al 3 para todos los clips que desee capturar.

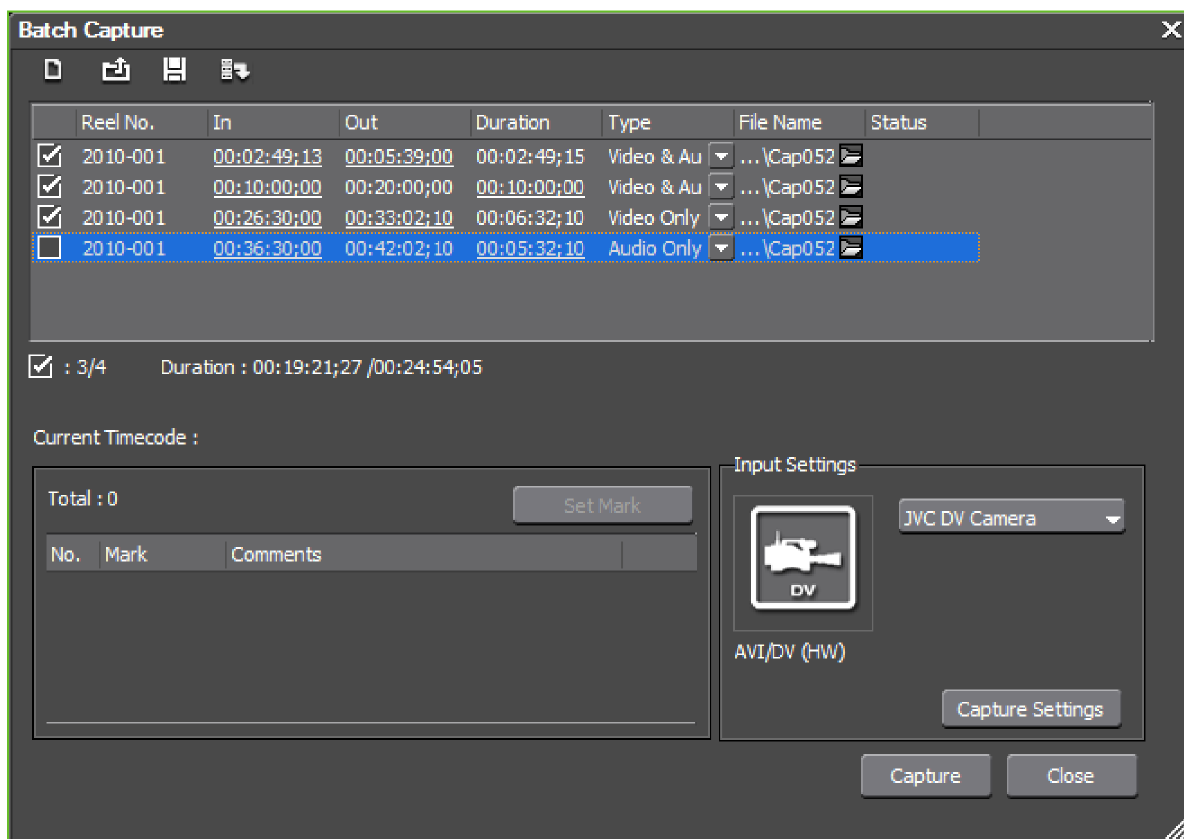
Nota Si desea capturar otros clips de la misma fuente, suprima los puntos de entrada y salida anteriores tras haber añadido el clip a la lista de captura en lote, o bien especifique valores nuevos directamente en los códigos de tiempo de entrada, salida y duración.

5. Una vez haya añadido todos los clips que desee a la lista de captura en lote, haga clic en el botón de lista (▽) del botón **Añadir a lista de captura en lote**y, en el menú, seleccione Captura en lote. Consulte la Figura 313.

Nota Asimismo, puede seleccionar Capturar>Captura en lote en la ventana de visualización para abrir la lista de captura en lote.

Se abre el cuadro de diálogo Captura en lote que aparece en la Figura 315.

Figura 315. Cuadro de diálogo Captura en lote



Nota Si al definir Opciones de entrada se ha definido un nombre de rollo, se muestra en el cuadro de diálogo Captura en lote. Consulte *Definición del nombre de rollo* en la página 333 para obtener más información.

6. Anule la selección (elimine la marca de selección) de los clips que desee excluir de la captura en lote.

Nota A medida que los clips se añaden a la lista de captura en lote, se van seleccionando de manera automática para incluirlos en la captura en lote.

7. Antes de iniciar el proceso de captura en lote, edite los elementos de la lista de captura en lote que desee modificar.

   Se pueden editar en la lista de captura en lote todos los elementos siguientes:

   - Rollo núm.
   - Código de tiempo de entrada
   - Código de tiempo de salida
   - Código de tiempo de duración
   - Tipo de captura
   - Nombre de archivo (si en la lista de captura en lote sólo hay una entrada)
   - Carpeta de captura (si en la lista de capturas hay varias entradas)

8. Si es preciso, cambie el dispositivo de entrada. Para ello, haga clic en el botón de lista desplegable de Opciones de entrada y, en la lista, seleccione la opción predefinida de dispositivo que necesite.

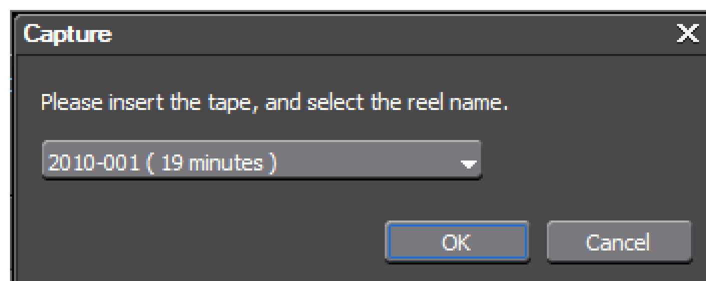
9. Haga clic en el botón **Opciones de captura** para verificar la configuración de captura.

Nota Si se selecciona este botón, se muestran el cuadro de diálogo Opciones de captura. Consulte *Opciones de captura* en la página 327 para conocer la configuración de captura en lote adecuada.

10. Haga clic en el botón **Capturar** para empezar a capturar los clips de la lista de captura en lote.

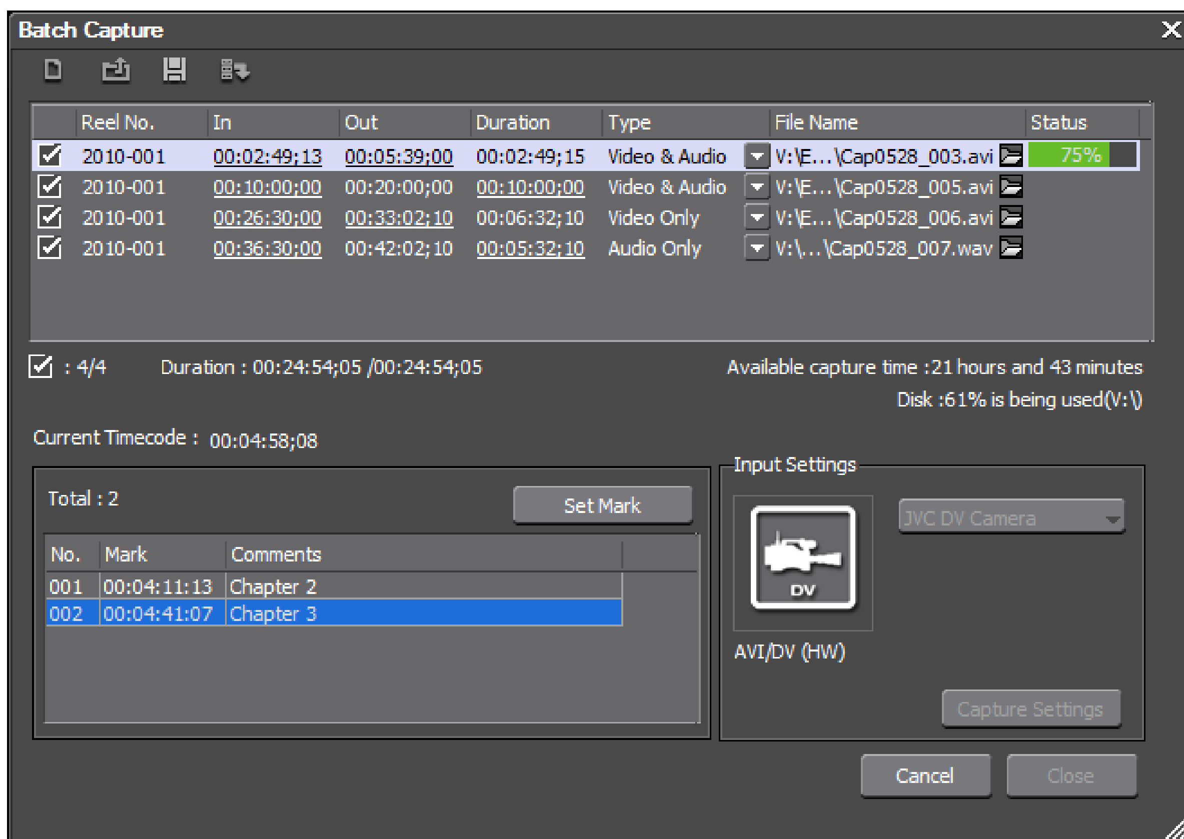
Nota Si se ha definido un nombre de rollo para uno o varios elementos de captura, aparece el cuadro de diálogo de la Figura 316. Inserte la cinta correspondiente y seleccione el nombre del rollo en la lista desplegable.

Figura 316. Cuadro de diálogo Capturar - Insertar cinta



El cuadro de diálogo Captura en lote de la Figura 317 muestra el progreso de la captura en lote.

Figura 317. Progreso de la captura en lote



11. Al capturar un clip, hacer clic en el botón **Definir marca** coloca un marcador de clip en la ubicación del código de tiempo y permite escribir comentarios para dicho marcador. Consulte *Marcadores de secuencia y de clip* en la página 632 para obtener más información sobre marcadores de clips.

Nota La cantidad total de marcadores definidos durante una captura aparece también en el cuadro de diálogo Captura en lote.

12. Una vez se haya completado la captura en lote, haga clic en el botón **Cerrar** para salir del cuadro de diálogo Captura en lote.

Los clips capturados se colocan en el contenedor y se pueden utilizar en proyectos de EDIUS.

Funciones de captura en lote

Las listas de captura en lote se pueden crear, guardar para su uso posterior y cargar desde un archivo guardado anteriormente.

Creación de una lista de captura en lote

Con el cuadro de diálogo Captura en lote abierto, la lista de capturas en lote existente puede eliminarse y crearse una nueva.

Para crear una lista de captura en lote, haga clic en el botón Crear lista de captura . Siga los pasos anteriores para crear una lista.

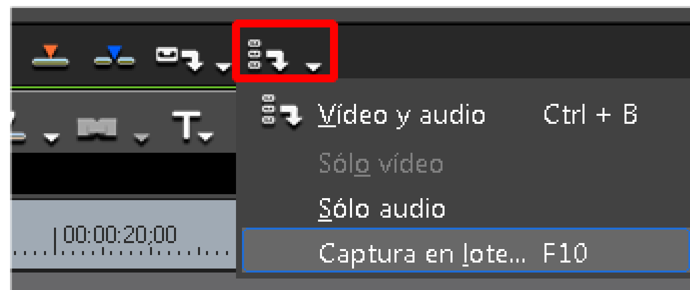
Cómo guardar listas de captura en lote

Si desea guardar una lista de captura en lote, realice las acciones siguientes:

1. Haga clic en el botón de lista (▽) del botón **Añadir a lista de captura en lote**; en el menú, seleccione Captura en lote. Consulte la Figura 313.

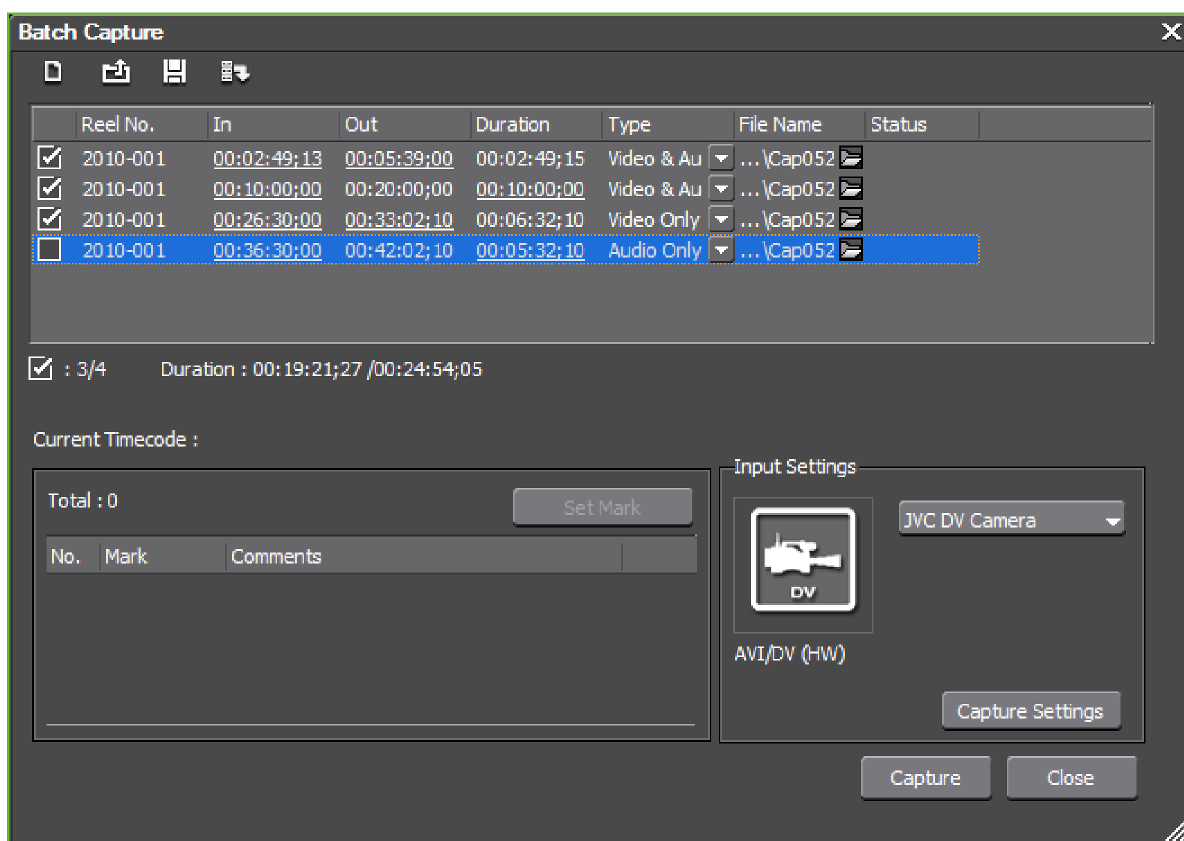
Nota Si pulsa [**F10**], también se inicia la captura en lote.

Figura 318. Menú Captura en lote



Aparece el cuadro de diálogo Captura en lote con la lista de captura actual. Consulte la Figura 319.

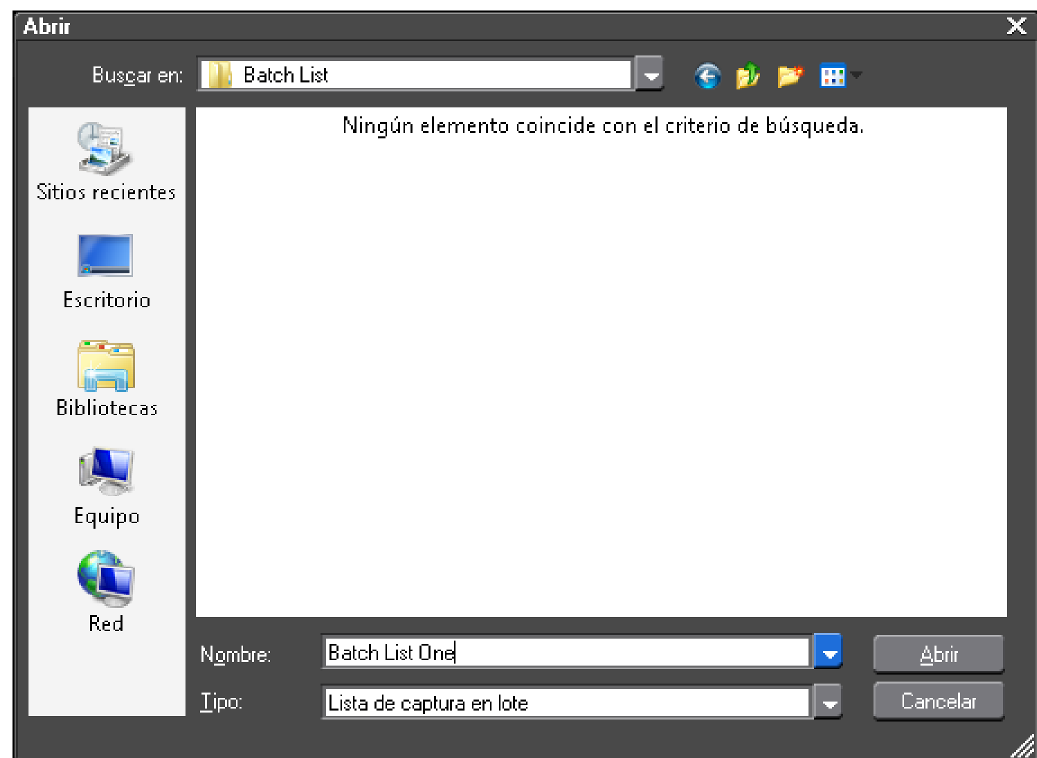
Figura 319. Lista de captura en lote



2. Haga clic en el botón **Guardar lista de captura** .

Aparece el cuadro de diálogo Guardar como en la Figura 320.

Figura 320. Cuadro de diálogo Guardar como de Lista de captura en lote



3. Especifique la ubicación, el tipo y el nombre de archivo donde guardar la lista de captura en lote y haga clic en el botón **Guardar**.

Nota Los archivos se pueden guardar con el formato CSV Mode1 o CSV Mode2.

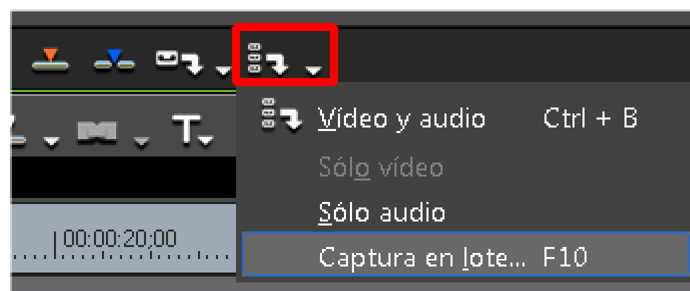
Cómo cargar listas de captura en lote

Para cargar una lista de captura en lote existente, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón de lista (▽) del botón **Añadir a lista de captura en lote**; en el menú, seleccione Captura en lote. Consulte la Figura 313.

Nota Si pulsa [**F10**], también se abre el cuadro de diálogo Captura en lote.

Figura 321. Menú Captura en lote

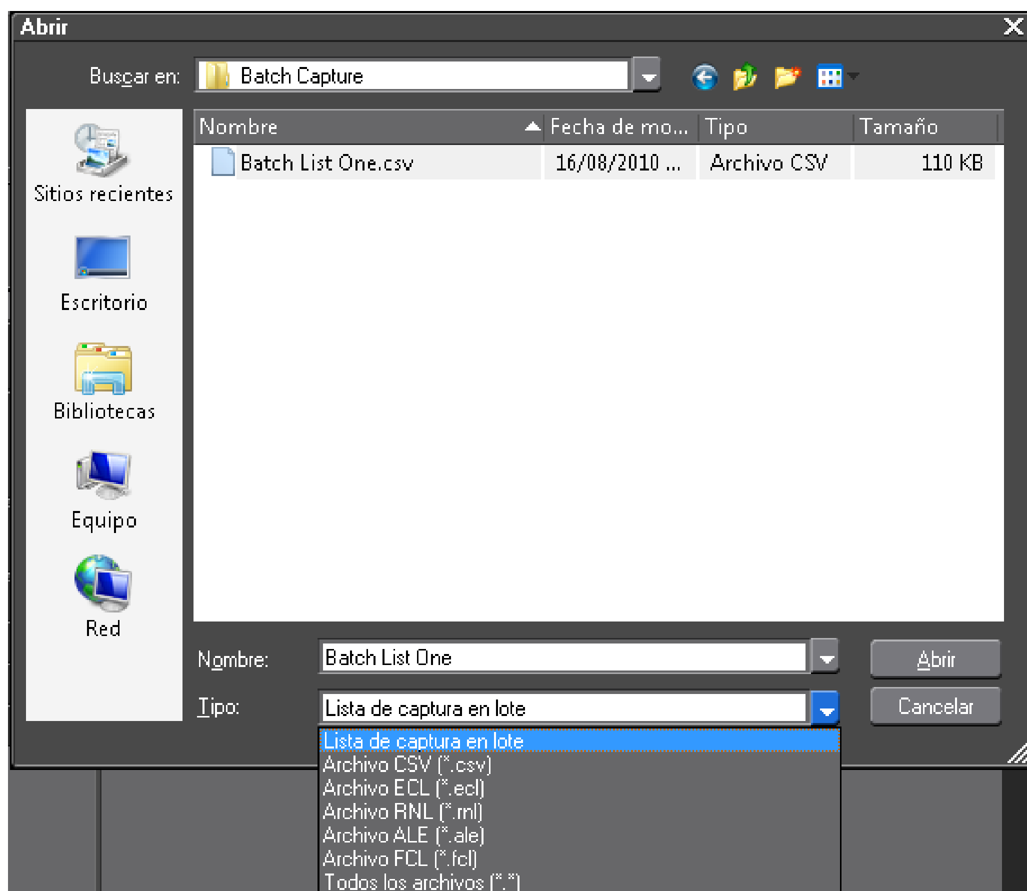


Aparece el cuadro de diálogo Captura en lote.

2. Haga clic en el botón **Cargar lista de captura** .

Aparece el cuadro de diálogo Abrir de Lista de captura que se muestra en la Figura 322.

Figura 322. Cuadro de diálogo Abrir de Lista de captura en lote



3. Seleccione la lista de captura en lote que abrir y haga clic en el botón **Abrir**.

Nota Tal y como se indica en la Figura 322, es posible abrir listas de captura en lote con varios formatos en EDIUS.

Los siguientes formatos de lista de captura en lote son compatibles:

- .CSV: archivo de texto delimitado por comas.
- .ECL: lista de captura en lote en formato binario.
- .RNL: archivos creados por productos de Grass Valley como StormNavi, RexNavi, RaptorNavi y EzNavi.
- .ALE: lista de captura en lote de Avid.
- .FCL: lista de captura en lote de Final Cut.

Restaurar clips sin conexión

Se puede restaurar por completo la disponibilidad de los clips del contenedor y la línea de tiempo que estén sin conexión de manera total o parcial.

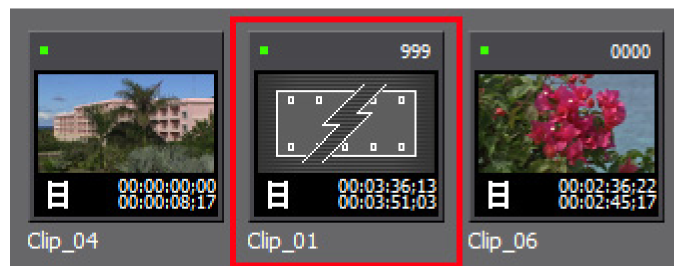
Clips sin conexión

Los clips importados o capturados y guardados en el contenedor para un proyecto de EDIUS se quedan sin conexión si el archivo al que hacen referencia en el contenedor se elimina, cambia de ubicación o de nombre.

Si un clip tiene varias partes, por ejemplo un clip de alta resolución con un archivo de proxy y faltan las dos partes, se considera que el clip no tiene conexión.

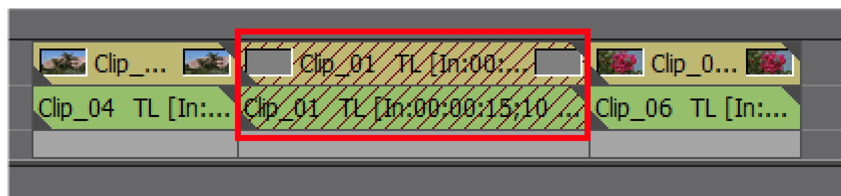
En la Figura 323 se muestra un clip sin conexión en el contenedor.

Figura 323. Indicador de clip sin conexión en el contenedor



En la Figura 324 se muestra el indicador de clip sin conexión en la línea de tiempo.

Figura 324. Indicador de clip sin conexión en la línea de tiempo



Los clips sin conexión también se indican en el área de notificaciones de la línea de tiempo, como se muestra en la Figura 325.

Figura 325. Indicador de clip sin conexión en el área de notificaciones



Si los clips se quedan sin conexión, hay varios métodos para restaurar la conexión. Consulte *Opciones de restauración y transferencia* en la página 360 para obtener más información sobre los diferentes métodos de restauración.

Clips sin conexión parcial

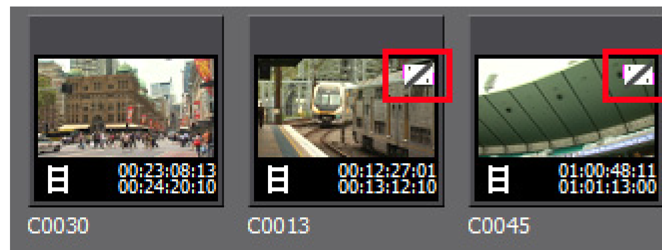
Si algunas partes del clip están sin conexión y otras están disponibles, se considera que el clip está sin conexión parcial o se trata de un clip no transferido.

Nota Hay clips como los XDCAM que contienen metadatos pero no contenido y no se consideran clips sin conexión; ahora bien, si se colocan en la línea de tiempo, se convierten en clips no transferidos.

Un clip de alta resolución con su archivo de proxy asociado se considera un clip con varias partes. Un clip de alta resolución sin un archivo de proxy no se considera sin conexión si sólo está disponible el clip de alta resolución.

En la Figura 326 se muestran clip sin conexión parcial en el contenedor. El símbolo que se resalta en el clip denota que el clip está parcialmente sin conexión.

Figura 326. Indicador de clip sin conexión parcial en el contenedor



Los clips sin conexión parcial también se indican en el área de notificaciones de la línea de tiempo, como se muestra en la Figura 327.

Figura 327. Indicador de clip sin conexión parcial en el área de notificaciones



En el caso de clips sin conexión y no transferidos, el icono que aparece en el área de notificaciones es de sin conexión; sin embargo, el texto de información sobre herramientas muestra datos sobre los clips sin conexión y los no transferidos, como se muestra en la Figura 328.

Figura 328. Notificación de clips sin conexión y no transferidos

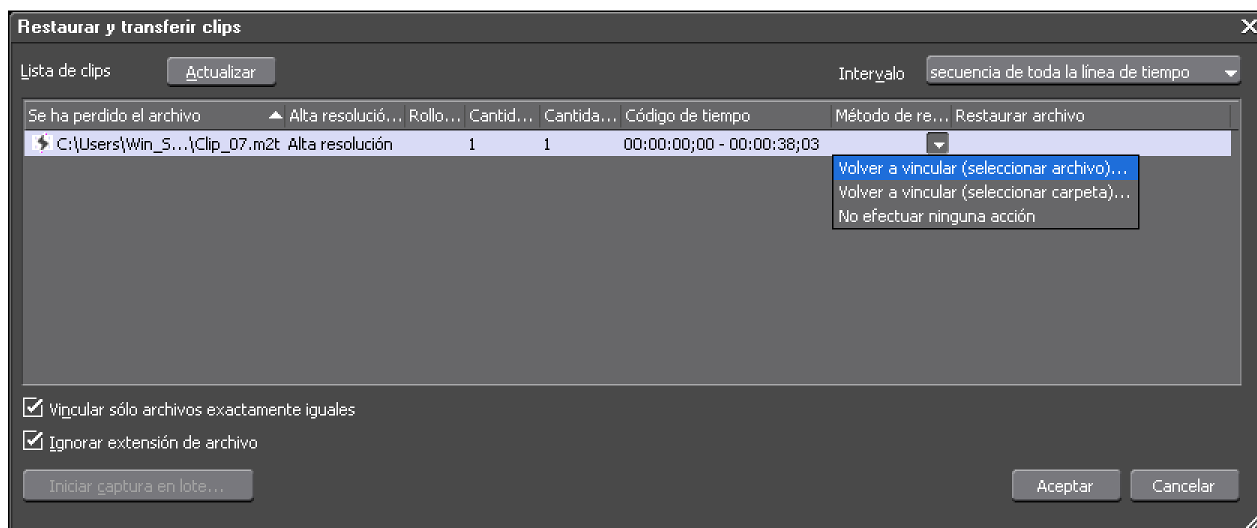


Restauración de clips sin conexión parcial

Para restaurar un clip parcialmente sin conexión, haga doble clic en el símbolo que aparece en la miniatura del clip en el contenedor (consulte la Figura 326) o bien haga doble clic en el clip en la línea de tiempo.

El cuadro de diálogo Restaurar y transferir clips de la Figura 329 muestra lo que falta en el clip parcialmente sin conexión en el que se ha hecho doble clic.

Figura 329. Cuadro de diálogo Restaurar y transferir clips - Clips sin conexión parcial



Consulte *Opciones de restauración y transferencia* en la página 360 para obtener más información sobre los diferentes métodos de restauración.

Un clip que carezca de clip de alta resolución muestra el símbolo P en la miniatura del contenedor para indicar que sólo está disponible el clip de proxy. Consulte la Figura 330.

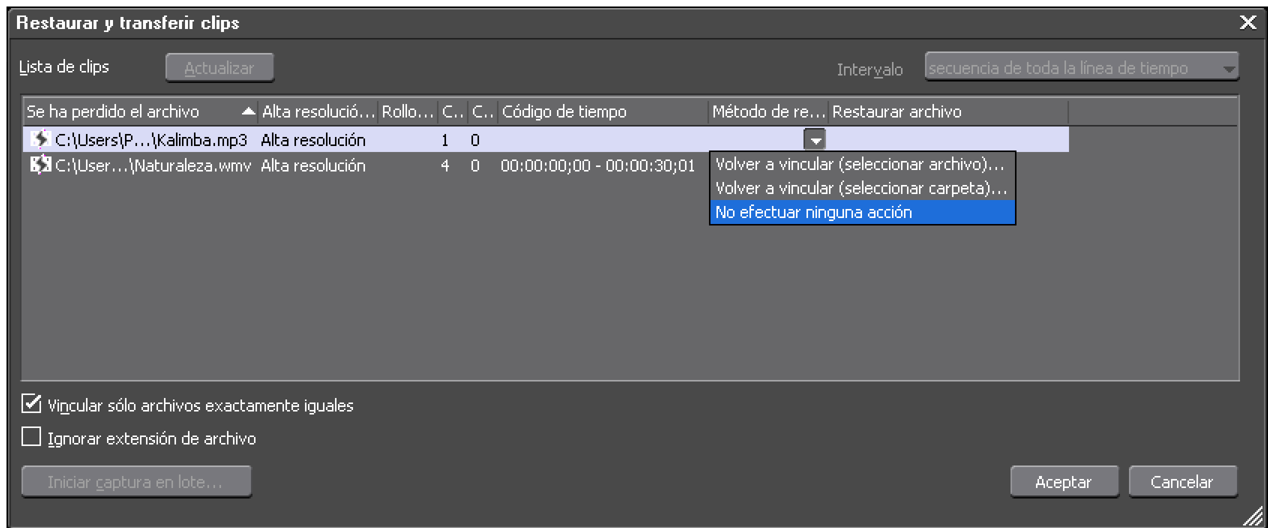
Figura 330. Miniatura de un clip que sólo dispone del archivo de proxy



Métodos para restaurar clips sin conexión

Los clips sin conexión y no transferidos se restauran mediante el cuadro de diálogo Restaurar y transferir clips de la Figura 331.

Figura 331. Cuadro de diálogo Restaurar y transferir clips



Consulte *Opciones de restauración y transferencia* en la página 360 para obtener más información sobre los diferentes métodos de restauración.

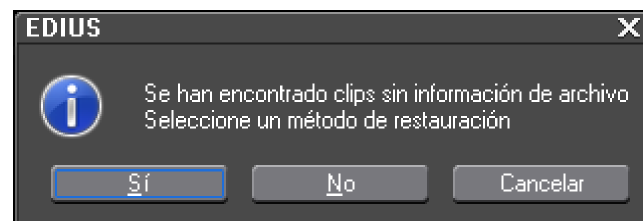
Detección automática de clips sin conexión

Al iniciarse alguna de las acciones siguientes, EDIUS comprueba si en la línea de tiempo hay clips sin conexión o no transferidos:

- Exportación de archivos
- Salida a cinta
- Exportación de BD DVD/Blu-Ray
- Consolidación de proyectos
- Registro de salida de proyectos

En mensaje de la Figura 332 aparece en caso de detectarse clips sin conexión o no transferidos.

Figura 332. Cuadro de diálogo de detección de clips sin información



Haga clic en el botón **Sí** para abrir el cuadro de diálogo Restaurar y transferir clips.

Consulte *Opciones de restauración y transferencia* en la página 360 para obtener más información sobre los diferentes métodos de restauración.

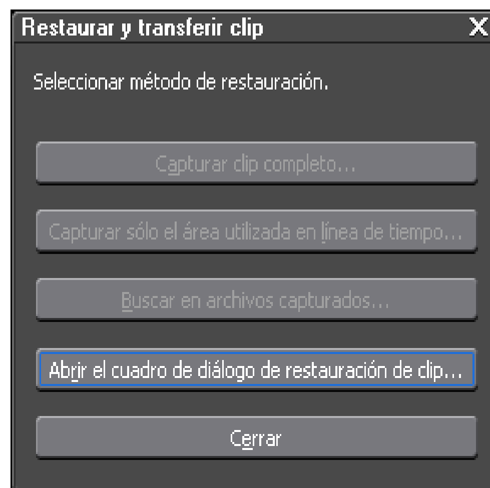
Restauración manual de clips sin conexión

El cuadro de diálogo Restaurar y transferir clips se abre también si se lleva a cabo una de las acciones siguientes:

- Archivo>Restaurar clip sin conexión se ha seleccionado en la barra de menús de la ventana de visualización.

Nota Al seleccionar esta opción se abre el cuadro de diálogo Restaurar y transferir clips de la Figura 333; en él, aparece seleccionada la opción Abrir el cuadro de diálogo de restauración de clip...

Figura 333. Restaurar y transferir clips - Seleccionar método de restauración



Nota Cada vez que aparece este cuadro de diálogo no están activos todos los métodos de restauración. Los métodos de restauración disponibles dependen del clip.

- Se hace doble clic en el icono de clip (consulte la Figura 328) en el área de notificaciones.
- Se hace doble clic en un clip sin conexión en la línea de tiempo.
- Se hace doble clic en un clip sin conexión en el contenedor.

Opciones de restauración y transferencia

Si se hace clic en el botón de lista [▽] de la columna Método de restauración del cuadro de diálogo Restaurar y transferir clips, se genera una lista con los métodos de restauración siguientes:

Nota No todos los métodos están disponibles para todos los clips.

Volver a vincular (seleccionar archivo)…

Inicia un cuadro de diálogo de apertura en el que puede buscar el archivo que se debe volver a vincular.

Volver a vincular (seleccionar carpeta)…

Muestra el cuadro de diálogo Buscar carpeta. Busque el archivo de origen del mismo nombre como clip sin conexión en la carpeta indicada y seleccione el archivo que volver a vincular.

Transferir todo

Se intenta volver a transferir clips de alta resolución o de proxy desde los archivos de origen.

No efectuar ninguna acción

No se intenta restaurar ni transferir el clip sin conexión.

Nota Si está seleccionada la opción Vincular sólo archivos exactamente iguales, únicamente se restauran los archivos que presenten la misma duración, el mismo código de tiempo, etc., originales. Anule esta opción si no hace falta que los parámetros de archivo coincidan con exactitud.

Otros métodos de restauración

El cuadro de diálogo Restaurar y transferir clip para la selección de un método de restauración de la Figura 334 aparece si en la barra de menús de la ventana de visualización se selecciona Archivo>Restaurar y transferir clip..., o bien al hacer clic en el botón de lista [▽] de **Abrir proyecto** y seleccionar Restaurar clip sin conexión... en el menú.

Según la composición, el origen y el tipo de clip, estarán disponibles algunos o todos los métodos de restauración que se muestran en la Figura 334.

Seleccione el método pertinente según lo que se explica a continuación.

Figura 334. Selección de método en el cuadro de diálogo Restaurar y transferir clips



Nota Cada vez que aparece este cuadro de diálogo no están activos todos los métodos de restauración. Los métodos de restauración disponibles dependen del clip.

Los archivos se pueden restaurar sólo si cumplen estos criterios:

- Existe información de vídeo del archivo
- Se asigna al archivo un nombre de rollo
- La extensión del archivo es .avi, .m2t o .mov

En este cuadro de diálogo están disponibles los métodos de restauración siguientes:

Capturar clip completo

Si este método está seleccionado, aparece el cuadro de diálogo Captura en lote y todo el clip se puede volver a capturar.

Para obtener más información acerca del procedimiento de captura de lotes, consulte *Captura en lote* en la página 346.

Capturar sólo las áreas utilizadas en la línea de tiempo

Si este método está seleccionado, aparece el cuadro de diálogo Captura en lote y sólo se pueden volver a capturar las partes del clip utilizadas en la línea de tiempo. Si hay varios clips sin conexión, sustituya cada uno con el clip que se ha vuelto a capturar.

Para obtener más información acerca del procedimiento de captura de lotes, consulte *Captura en lote* en la página 346.

Buscar en archivos capturados...

Si se selecciona este método, los archivos capturados se buscan por número de rollo y código de tiempo. Si no se encuentra un archivo coincidente,

haga clic en el botón **Seleccionar carpeta** en el cuadro de diálogo Restaurar clip sin conexión para cambiar la ubicación de búsqueda. Para restaurar todos los archivos coincidentes, haga clic en **Restaurar todo** en el cuadro de diálogo Restaurar clip sin conexión. Para restaurar archivos individualmente, seleccione el nombre del clip en la lista y haga clic en el botón **Restaurar**.

Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo Restaurar clip sin conexión, consulte *Cómo volver a vincular y restaurar* en la página 365.

Abrir el cuadro de diálogo de restauración de clip...

Seleccione esta opción para abrir el cuadro de diálogo Restaurar y transferir clips. Vuelva a vincular el clip sin conexión a un archivo del disco.

Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo Restaurar y transferir clips, consulte *Cómo volver a vincular y restaurar* en la página 365.

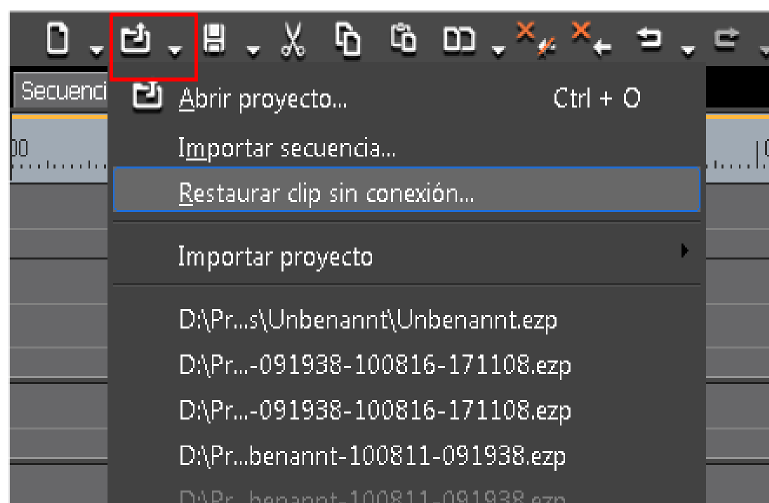
Botón Cerrar

Haga clic en el botón **Cerrar** y después en el botón **Sí** del cuadro de diálogo de confirmación para cerrar el cuadro de diálogo Restaurar y transferir clips sin intentar restaurar los clips sin conexión. Los clips sin conexión aparecerán en la línea de tiempo en el contenedor, tal y como se muestra en la Figura 323 y la Figura 324. El vídeo y el sonido del clip sin conexión están silenciados.

Si aparece el cuadro de diálogo Restaurar y transferir clip automáticamente y se cierra antes de restaurar los clips sin conexión, se puede abrir en cualquier momento mediante uno de estos métodos.

- Haga clic en el botón de lista [▽] del botón **Abrir proyecto** y seleccione Restaurar clip sin conexión... en el menú, tal y como se muestra en la Figura 335.

Figura 335. Menú del botón Abrir proyecto de la línea de tiempo - Restaurar clip sin conexión

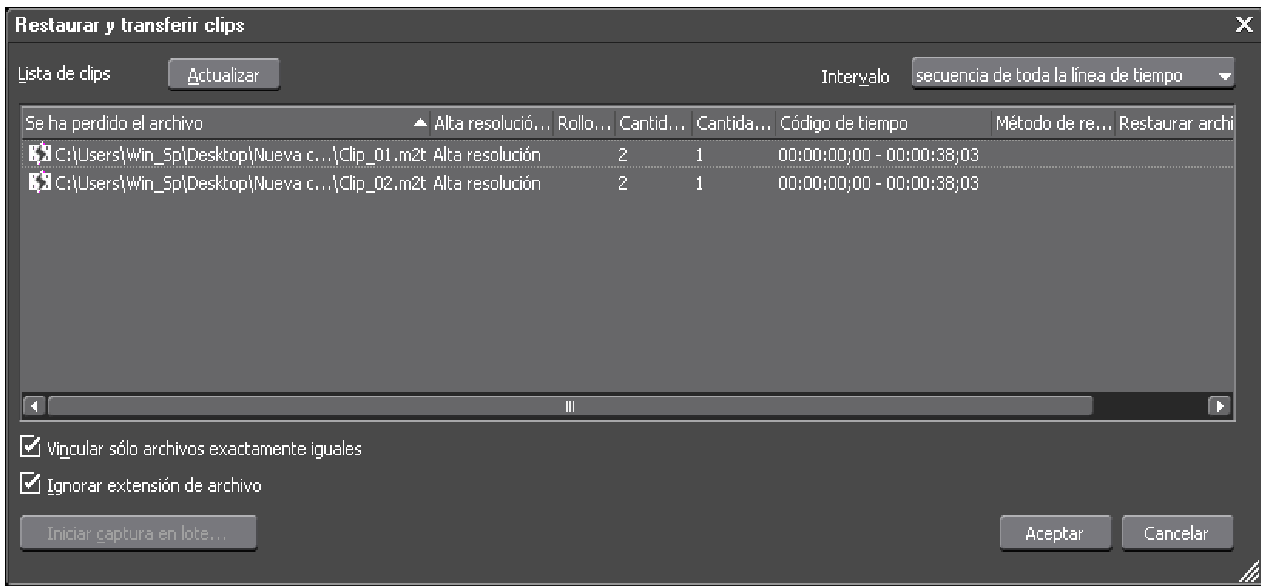


- Seleccione Archivo>Restaurar clip sin conexión... en la barra de menús de la ventana de visualización.

Consideraciones importantes

- Al almacenar archivos AVI de referencia como clips, los clips vinculados con el archivo de referencia quedan sin conexión si el archivo AVI fuente se mueve. En este caso, los clips sin conexión no se pueden restaurar.
- Los archivos se pueden restaurar o capturar sólo si cumplen estos criterios:
  - Existe información de vídeo del archivo
  - Se asigna al archivo un nombre de rollo
  - La extensión del archivo es .avi, .m2t o .mov

Figura 336. Cuadro de diálogo Restaurar y transferir clips

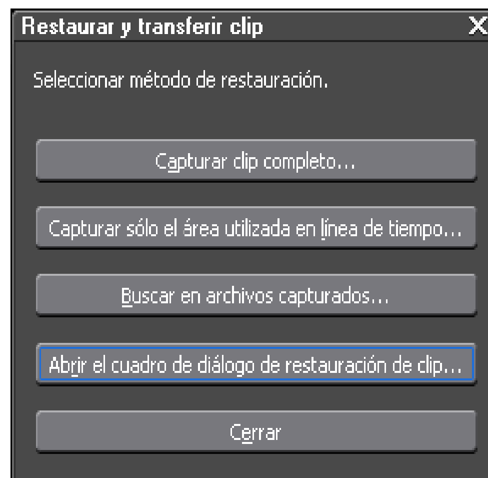


Cómo volver a vincular y restaurar

Para volver a vincular y restaurar un clip sin conexión, haga lo siguiente:

1. En el cuadro de diálogo Restaurar y transferir clip, haga clic en el botón **Abrir el cuadro de diálogo de restauración de clip...** (resaltado en azul en la Figura 337).

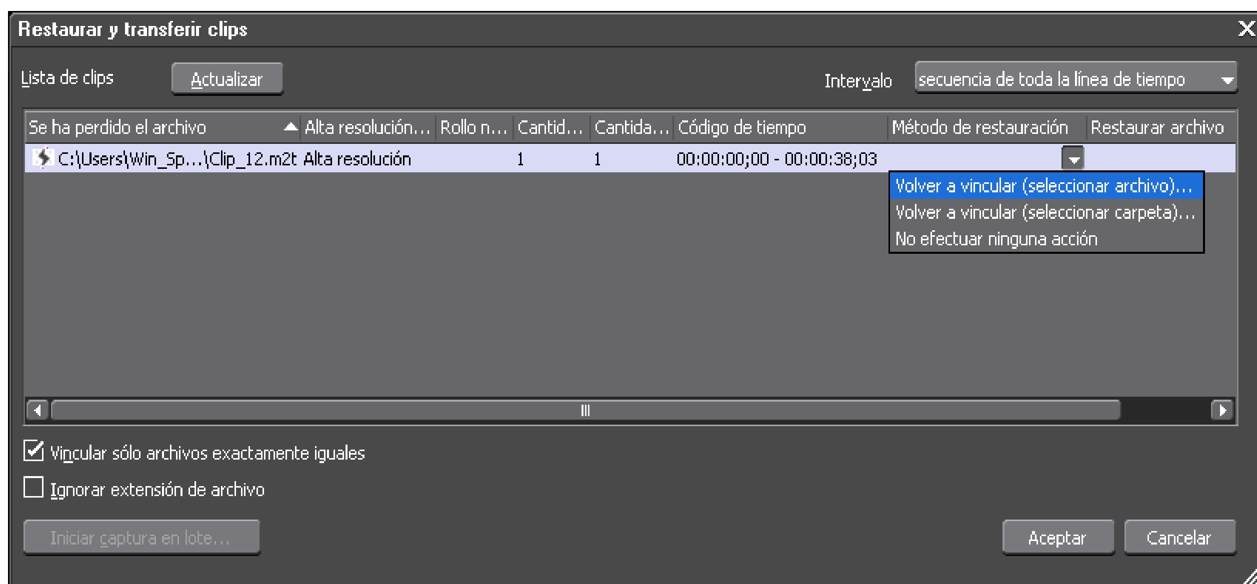
Figura 337. Cuadro de diálogo Restaurar clip sin conexión - Abrir el cuadro de diálogo de restauración de clip



Se muestra el cuadro de diálogo Restaurar y transferir clips, como se ilustra en la Figura 338.

2. Seleccione los clips que restaurar en la lista de archivos perdidos y seleccione Volver a vincular (seleccionar archivo) o Volver a vincular (seleccionar carpeta) en la columna Método de restauración. Consulte a continuación la explicación de los métodos de restauración.

Figura 338. Cuadro de diálogo Restaurar y transferir clips



Nota Si está seleccionada la opción Vincular sólo archivos exactamente iguales, únicamente se restauran los archivos que presenten la misma duración, el mismo código de tiempo, etc., originales. Anule esta opción si no hace falta que los parámetros de archivo coincidan con exactitud.

Con un clip seleccionado para la restauración, haga clic en el botón de lista desplegable [▽] en la columna Método de restauración y seleccione el método que prefiera en la lista. Las opciones son:

Volver a vincular (seleccionar archivo)...

Muestra un cuadro de diálogo Abrir donde se puede seleccionar el archivo de origen que volver a vincular con el clip sin conexión.

Volver a vincular (seleccionar carpeta)...

Muestra el cuadro de diálogo Buscar carpeta. Busque el archivo de origen del mismo nombre como clip sin conexión en la carpeta indicada y seleccione el archivo que volver a vincular.

Capturar todo

Haga clic en el botón **Iniciar captura en lote** en la esquina inferior izquierda del cuadro de diálogo Restaurar clip sin conexión para mostrar el cuadro de

diálogo Captura en lote. Utilice el cuadro de diálogo Captura en lote para volver a capturar todo el clip.

Para obtener más información acerca del procedimiento de captura de lotes, consulte *Captura en lote* en la página 346.

Capturar sólo las áreas utilizadas en la línea de tiempo

Haga clic en el botón **Iniciar captura en lote** en la esquina inferior izquierda del cuadro de diálogo Restaurar clip sin conexión para mostrar el cuadro de diálogo Captura en lote. Utilice el cuadro de diálogo Captura en lote para volver a capturar las partes de los clips sin conexión utilizados en la línea de tiempo.

Para obtener más información acerca del procedimiento de captura de lotes, consulte *Captura en lote* en la página 346.

No capturar

Si se selecciona este método, los clips sin conexión no se vuelven a vincular ni a capturar.

3. Seleccione la fuente del cuadro de diálogo Abrir carpeta o Buscar carpeta y haga clic en el cuadro de diálogo **Abrir** (cuadro de diálogo Abrir) o **Aceptar** (cuadro de diálogo Buscar carpeta) para volver a vincular la fuente al clip sin conexión.
4. Haga clic en el botón **Cerrar** en el cuadro de diálogo Restaurar clip sin conexión.

Nota Si se hace clic en el botón **Cerrar** de Restaurar clip sin conexión, se muestra un mensaje si la restauración falla en alguno de los clips sin conexión.

5. Haga clic en el botón **Cerrar** en el cuadro de diálogo Buscar clip sin conexión.

Método alternativo:

Haga doble clic en el clip sin conexión en la línea de tiempo o en el contenedor y busque el archivo que vincular con el clip en el cuadro de diálogo Abrir.

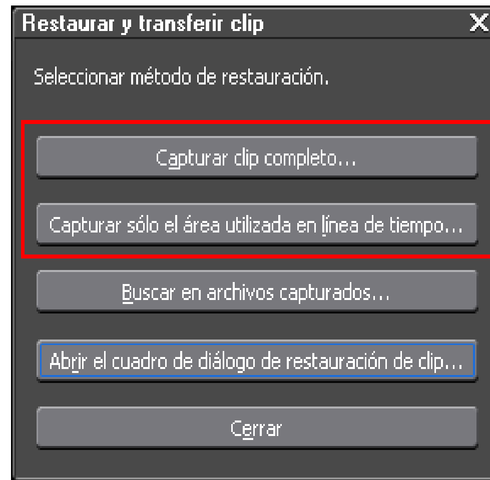
Capturar y restaurar

Cuando los archivos de origen de los clips sin conexión no existen en la unidad de disco duro, puede volver a capturarlos para restaurar los clips sin conexión.

Para capturar y restaurar clips sin conexión, siga estos pasos:

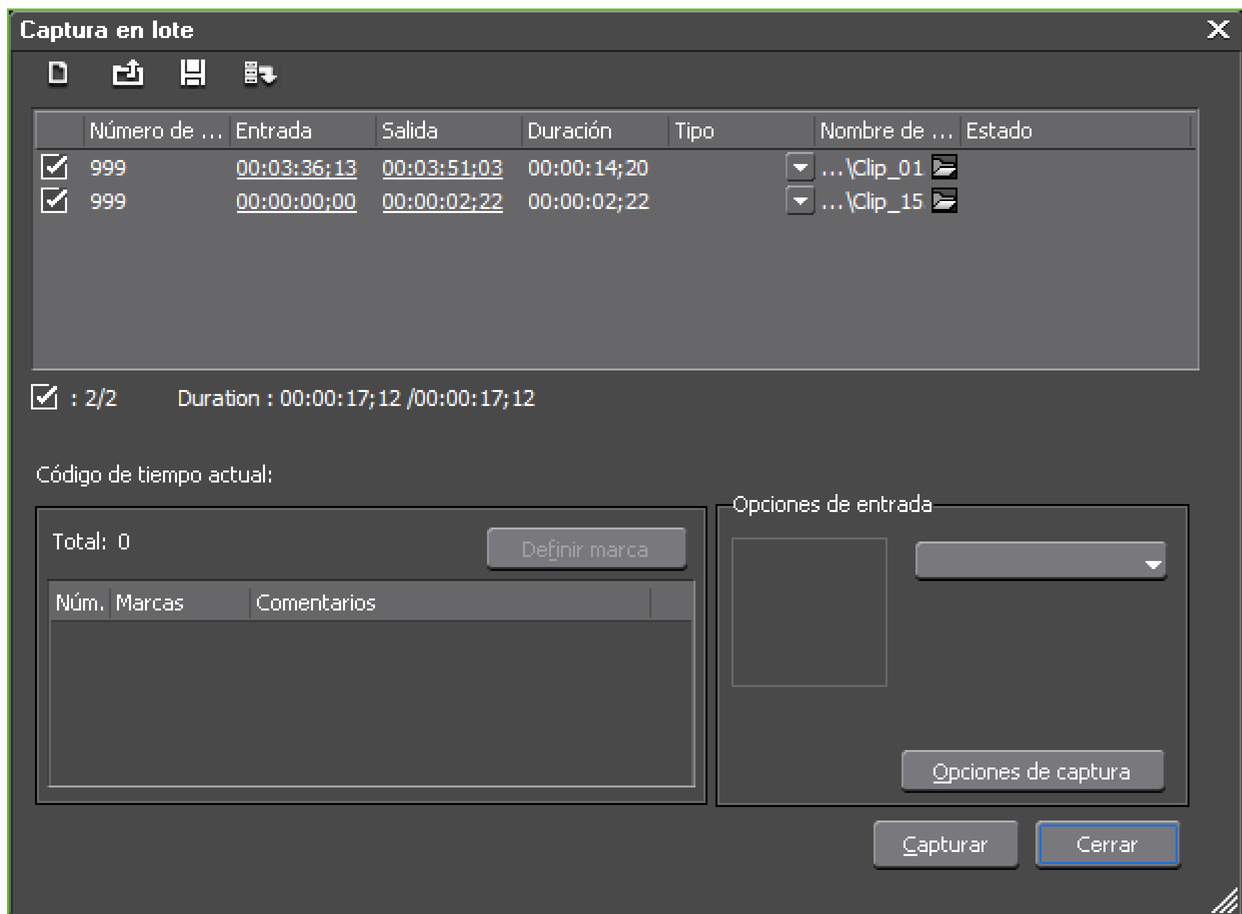
1. Haga clic en el botón **Capturar clip completo** o **Capturar sólo el área utilizada en línea de tiempo** en el cuadro de diálogo Restaurar y transferir clip, como se muestra en la Figura 339.

Figura 339. Restaurar clip sin conexión - Capturar clip completo



Se abre el cuadro de diálogo Captura en lote que aparece en la Figura 340.

Figura 340. Cuadro de diálogo Captura en lote



2. Ejecute la captura en lote de acuerdo con las instrucciones que se encuentran en *Captura en lote* en la página 346.

Método alternativo:

Seleccione Capturar todo o Capturar sólo las áreas utilizadas en la línea de tiempo en la columna Método de restauración del cuadro de diálogo Restaurar clip sin conexión. Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo Restaurar y transferir clips, consulte *Cómo volver a vincular y restaurar* en la página 365.

Sección 4

Administración y operaciones con clips

En esta sección se explican las operaciones asociadas a la creación y administración de clips en el contenedor y la línea de tiempo.

Para obtener más información sobre la captura e importación de clips al contenedor, consulte *Sección 3-Importación y captura*.

Almacenamiento de clips

Los siguientes tipos de clips se pueden guardar en el contenedor:

- Clips de vídeo
- Clips de imágenes estáticas
- Clips de sonido
- Barras de color
- Color mate
- Clips de título
- Clip de secuencia de línea de tiempo
- Clip de secuencia

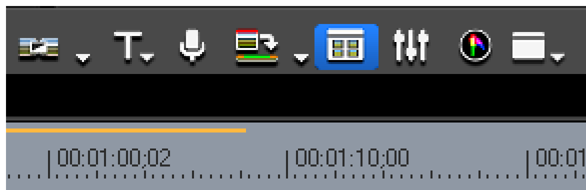
Los clips de vídeo, sonido, secuencias e imágenes estáticas se capturan o importan para su uso en proyectos. Los clips de títulos, color mate y barras de color se crean en EDIUS o aplicaciones externas. Los clips de secuencias de línea de tiempo se crean mediante EDIUS como resultado de la creación de proyectos con los otros tipos de clips.

Propiedades de la visualización de clips

Si no se muestra la ventana del contenedor, haga clic en el botón **Activar o desactivar visualización de contenedor** (resaltado en azul en la Figura 341) en la línea de tiempo para que aparezca el contenedor.

Nota Si se pulsa [**B**] también se alterna la visualización de la ventana del contenedor.

Figura 341. Botón Activar o desactivar visualización de contenedor



Los clips almacenados en el contenedor tienen las propiedades de visualización como se explica a continuación. Las propiedades difieren según el tipo de clip.

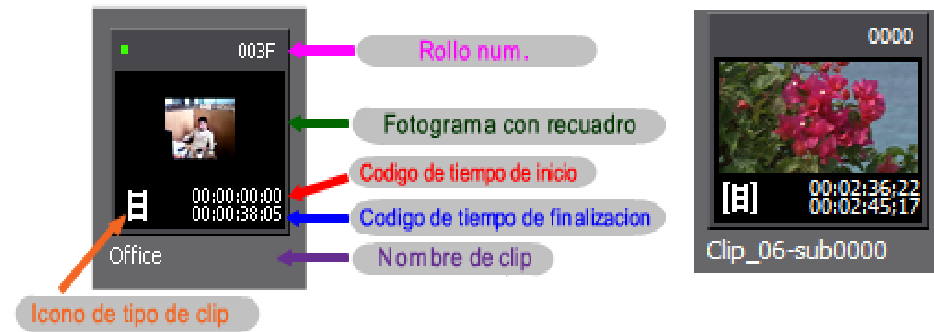
Nota Las descripciones siguientes se han definido mediante la vista del contenedor en Miniatura (grande).

Clip de vídeo

La Figura 342 muestra las propiedades de visualización de un clip de vídeo. La miniatura de clip de la derecha es un subclip. Observe el tipo de icono de clip diferente y el icono de subclip.

Nota Un subclip consiste en un fragmento de un clip que se ha cortado de otro clip.

Figura 342. Propiedades de la visualización de clips de vídeo



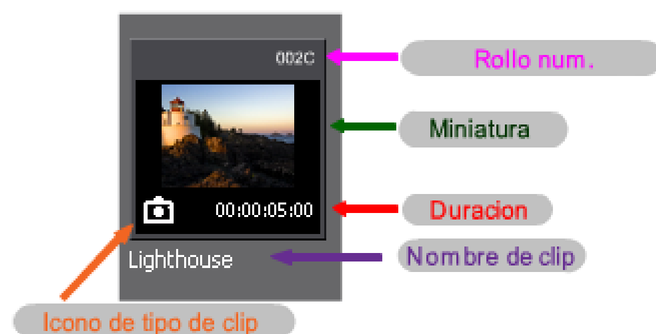
- Icono de tipo de clip: icono que identifica el tipo de clip. Cada tipo de clip tiene su propio icono.
- Número de rollo: el número del rollo de origen tal y como lo ha definido el usuario o como se ha generado automáticamente durante las operaciones de importación y captura.
- Fotograma con recuadro: fotograma del clip que sirve como miniatura de clip.
- Código de tiempo de inicio: código de tiempo de inicio del clip.
- Código de tiempo de finalización: código de tiempo de fin del clip.
- Nombre de clip: nombre del clip generado automáticamente durante las operaciones de importación o captura, o bien introducido por el usuario.

Nota El punto verde de la esquina superior izquierda indica que el clip se utiliza en una secuencia de la línea de tiempo en el proyecto actual y que se almacena en la carpeta del proyecto. Los clips de cualquier tipo tendrán este indicador si se utilizan en una secuencia. El punto azul indica que el clip representado por la miniatura es de de alta resolución.

Clip de imagen estática

La Figura 343 muestra las propiedades de visualización de un clip de imagen estática.

Figura 343. Propiedades de la visualización de clips de imágenes estáticas



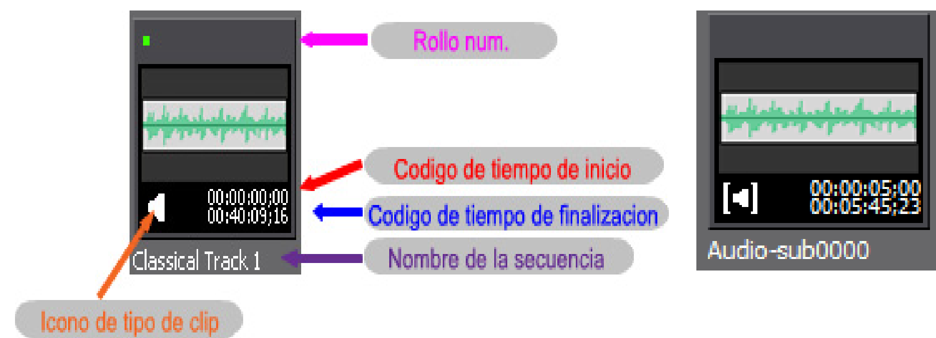
- Icono de tipo de clip: icono que identifica el tipo de clip. Cada tipo de clip tiene su propio icono.
- Número de rollo: el número del rollo fuente tal y como lo ha definido el usuario.
- Miniatura: versión en pequeño de la imagen estática para su fácil identificación.
- Duración: no se define en el momento de la creación del clip. La duración se crea si el clip se coloca en una pista de la línea de tiempo y después se vuelve a almacenar en el contenedor, o bien si la duración se define manualmente en el cuadro de diálogo Propiedades de clip.
- Nombre de clip: nombre del clip generado automáticamente durante las operaciones de importación o captura, o bien introducido por el usuario.

Clip de sonido

La Figura 344 muestra las propiedades de visualización de un clip de sonido. La miniatura de clip de la derecha es un subclip. Observe el tipo de icono de clip diferente y el icono de subclip.

Nota Un subclip consiste en un fragmento de un clip que se ha cortado de otro clip.

Figura 344. Propiedades de la visualización de clips de sonido

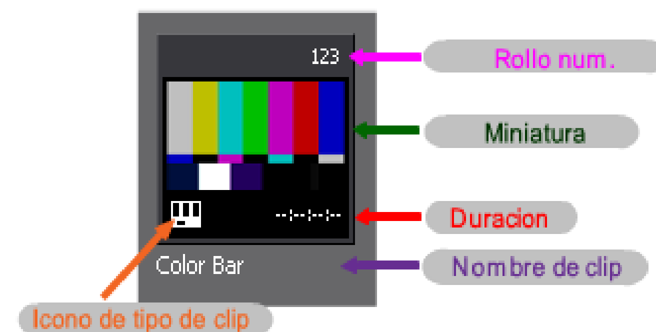


- Icono de tipo de clip: icono que identifica el tipo de clip. Cada tipo de clip tiene su propio icono.
- Número de rollo: el número del rollo fuente tal y como lo ha definido el usuario.
- Código de tiempo de inicio: código de tiempo de inicio del clip.
- Código de tiempo de finalización: código de tiempo de fin del clip.
- Nombre de clip: nombre del clip generado automáticamente durante las operaciones de importación o captura, o bien introducido por el usuario.

Clip de barras de color

La Figura 345 muestra las propiedades de visualización de un clip de barras de color.

Figura 345. Propiedades de visualización de clips de barras de color



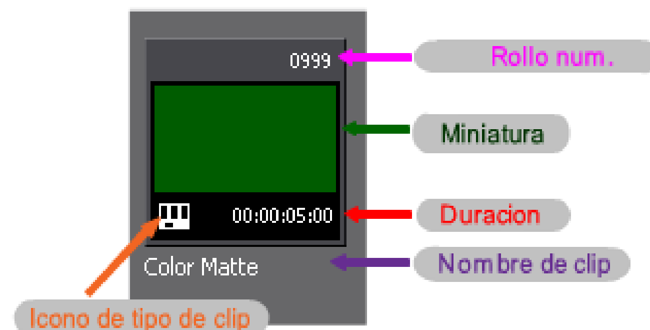
- Icono de tipo de clip: icono que identifica el tipo de clip. Cada tipo de clip tiene su propio icono.
- Número de rollo: el número del rollo fuente tal y como lo ha definido el usuario.
- Miniatura: versión en pequeño de la imagen para su fácil identificación.

- Duración: no se define en el momento de la creación del clip. La duración se crea si el clip se coloca en una pista de la línea de tiempo y después se vuelve a almacenar en el contenedor, o bien si la duración se define manualmente en el cuadro de diálogo Propiedades de clip.
- Nombre de clip: nombre del clip generado automáticamente durante la creación o introducido por el usuario. Barra de color es el nombre predeterminado del clip.

Clip de color mate

La Figura 346 muestra las propiedades de visualización de un clip de color mate.

Figura 346. Propiedades de visualización de clips de color mate



- Icono de tipo de clip: icono que identifica el tipo de clip. Cada tipo de clip tiene su propio icono.
- Número de rollo: el número del rollo fuente tal y como lo ha definido el usuario.
- Miniatura: versión en pequeño de la imagen estática para su fácil identificación.
- Duración: no se define en el momento de la creación del clip. La duración se crea si el clip se coloca en una pista de la línea de tiempo y después se vuelve a almacenar en el contenedor, o bien si la duración se define manualmente en el cuadro de diálogo Propiedades de clip.
- Nombre de clip: nombre del clip generado automáticamente durante la creación o introducido por el usuario. Color mate es el nombre predeterminado del clip.

Clip de título

La Figura 347 muestra las propiedades de visualización de un clip de título.

Figura 347. Propiedades de visualización de clips de título



- Icono de tipo de clip: icono que identifica el tipo de clip. Cada tipo de clip tiene su propio icono.
- Número de rollo: el número del rollo fuente tal y como lo ha definido el usuario.
- Miniatura: versión en pequeño de la imagen estática para su fácil identificación.
- Duración: no se define en el momento de la creación del clip. La duración se crea si el clip se coloca en una pista de la línea de tiempo y después se vuelve a almacenar en el contenedor, o bien si la duración se define manualmente en el cuadro de diálogo Propiedades de clip.

Nota Cuando se crean títulos animados, su duración se especifica en la creación del clip.

- Nombre de clip: nombre del clip de título especificado en la aplicación de creación de títulos.

Clip de secuencia de línea de tiempo

La Figura 348 muestra las propiedades de visualización de un clip de secuencia de línea de tiempo.

Figura 348. Propiedades de visualización de clips de secuencia de línea de tiempo

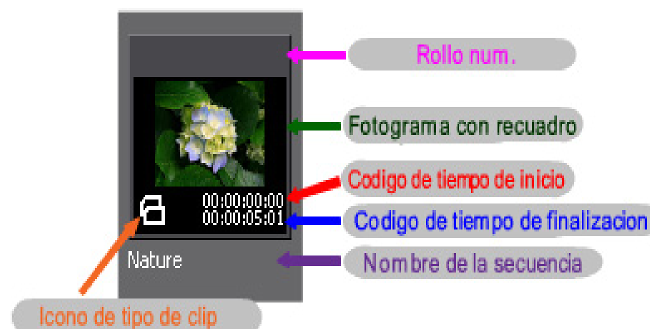


- Icono de tipo de clip: icono que identifica el tipo de clip. Cada tipo de clip tiene su propio icono.
- Número de rollo: el número del rollo tal y como lo ha definido el usuario.
- Fotograma con recuadro: fotograma del clip que sirve como miniatura de clip.
- Código de tiempo de inicio: código de tiempo de inicio de la secuencia.
- Código de tiempo de finalización: código de tiempo de fin de la secuencia.
- Nombre de clip: nombre del clip de secuencia creado automáticamente por EDIUS o especificado por el usuario.

Clip de secuencia

La Figura 349 muestra las propiedades de visualización de un clip de secuencia de imagen estática.

Figura 349. Propiedades de visualización de clips de secuencia de imagen estática



- Icono de tipo de clip: icono que identifica el tipo de clip. Cada tipo de clip tiene su propio icono.
- Nombre de rollo: nombre de rollo definido por el usuario.

- Fotograma con recuadro: fotograma del clip que sirve como miniatura de clip.
- Código de tiempo de inicio: código de tiempo de inicio del clip.
- Código de tiempo de finalización: código de tiempo de fin del clip.

Nota Con un clip de secuencia de imagen estática, el código de tiempo de finalización indica la cantidad de imágenes estáticas que hay en la secuencia. Cada imagen estática es un fotograma; así pues, en el ejemplo de la Figura 349 hay ocho (8) imágenes estáticas en el clip de secuencia de imagen estática.

- Nombre de clip: nombre del clip generado automáticamente durante las operaciones de importación o captura, o bien introducido por el usuario.

Los clips de vídeo y de imágenes estáticas se pueden importar o crear en el contenedor como secuencia si cumplen determinadas condiciones. Consulte *Creación de una secuencia (Combinación de varios clips)* en la página 388 para obtener más información.

Cambio de nombre de clips

Para cambiar el nombre de un clip, siga uno de estos métodos:

- Seleccione un clip y haga clic en el nombre del clip.
- Haga clic con el botón derecho en un clip y seleccione Cambiar nombre de clip en el menú.
- Seleccione un clip y pulse la tecla [**F2**].

Escriba el nombre de clip nuevo.

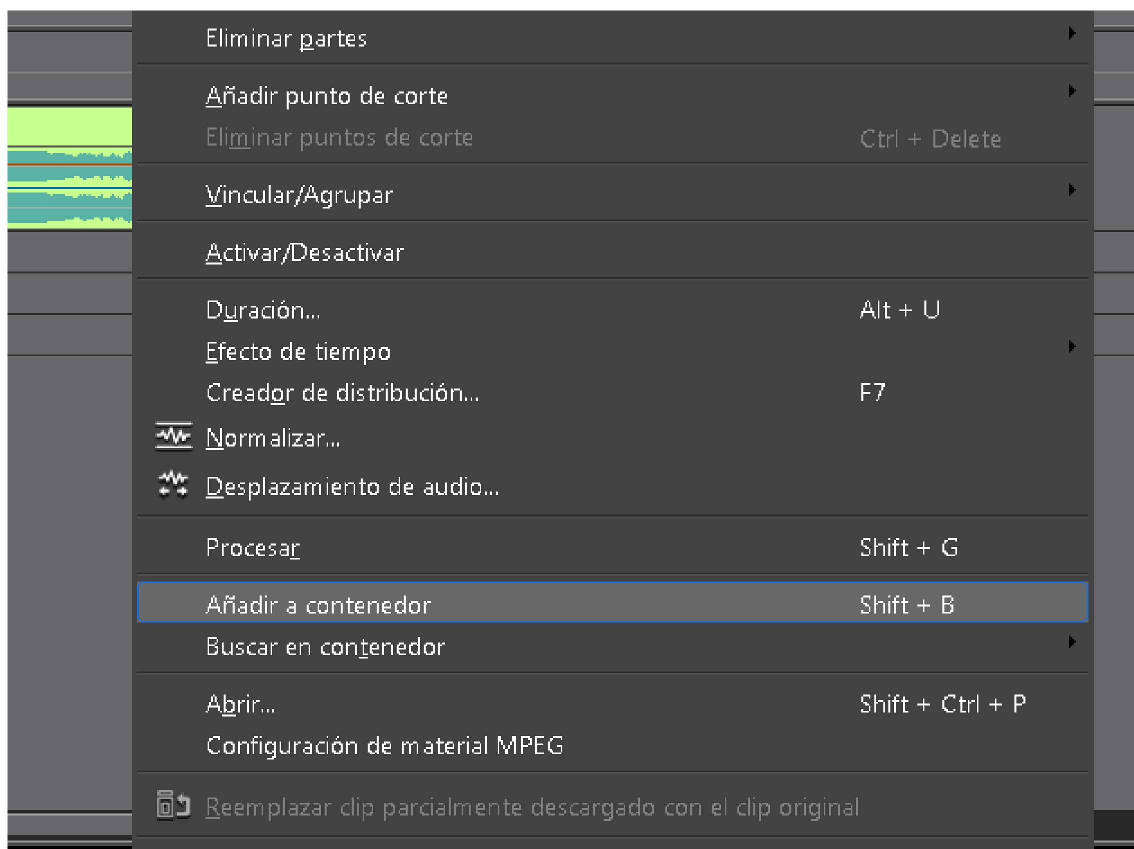
Cómo guardar clips de la línea de tiempo

Después de editar los clips en la línea de tiempo, puede guardarlos en el contenedor en su forma editada. La edición de clips en la línea de tiempo no modifica el clip original en el contenedor.

Para almacenar un clip de línea de tiempo en el contenedor, siga uno de estos métodos:

- Seleccione el clip en la línea de tiempo y seleccione Clip>Añadir a contenedor en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Seleccione un clip en la línea de tiempo y pulse las teclas [**MAYÚS**]+[**B**].
- Arrastre el clip desde la línea de tiempo hasta el contenedor.
- Haga clic con el botón derecho en el clip en la línea de tiempo y seleccione Añadir a contenedor en el menú, como se muestra en la Figura 350.

Figura 350. Añadir clip de línea de tiempo al contenedor



Cómo guardar clips y subclips del reproductor

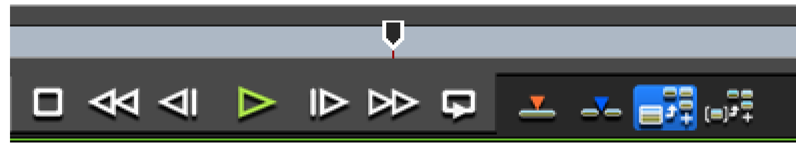
Los clips y subclips editados se pueden añadir del reproductor al contenedor.

Cómo guardar clips

Cualquiera de los métodos siguientes se puede utilizar para guardar un clip del reproductor al contenedor.

- Haga doble clic en un clip para que aparezca en el reproductor y haga clic en el botón **Añadir clip de reproductor al contenedor** (resaltado en azul en la Figura 351).

Figura 351. Botón Actualizar contenedor del reproductor



- Pulse las teclas [**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**B**] para añadir el clip del reproductor al contenedor.
- Haga doble clic en un clip para que aparezca en el reproductor y arrástrelo de aquí al contenedor.

Nota Si cambia los puntos de entrada y salida de un clip y hace doble clic en el clip para que se muestre en el reproductor, al hacer clic en el botón **Añadir clip de reproductor al contenedor** (resaltado en azul en la Figura 351) se actualiza el clip original en el contenedor.

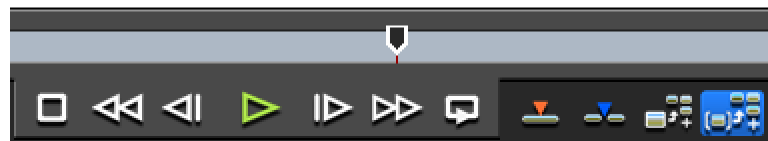
Guardar subclips

Un subclip consiste en un fragmento de un corte de clip procedente del clip original que se genera haciendo clic en **Añadir punto de corte** en el botón de la línea de tiempo o pulsando la tecla [**C**].

Para guardar un subclip del reproductor en el contenedor, haga lo siguiente:

Como se muestra en la Figura 352, haga clic en el botón **Añadir subclip al contenedor** (resaltado en azul) en el reproductor.

Figura 352. Añadir subclip al contenedor



Creación de clips

Los clips de vídeo, sonido, secuencias e imágenes estáticas se crean mediante los procesos de importación y captura, tal y como se explica en la *Sección 3-Importación y captura*.

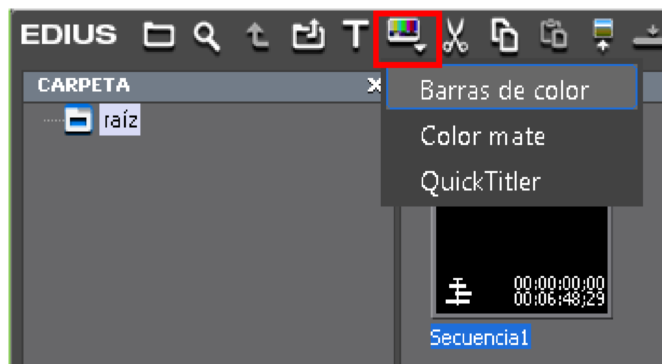
Los clips de títulos, color mate y barras de color se crean en EDIUS o una aplicación externa. También se pueden crear clips de secuencias mediante la combinación de varios clips que ya están en el contenedor.

Creación de un clip de barra de colores

Para crear un clip de barras de colores, siga estos pasos:

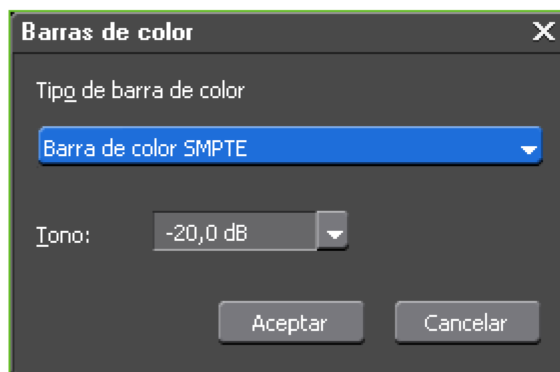
1. Haga clic en el botón **Nuevo clip** en el contenedor y seleccione Barras de color en el menú. Consulte la Figura 353.

Figura 353. Menú Nuevo clip del contenedor - Barras de color



Aparece el cuadro de diálogo Opciones de barra de color que se muestra en la Figura 354.

Figura 354. Cuadro de diálogo Opciones de barra de color



2. En la lista desplegable Tipo de barra de color, seleccione el tipo de barra de color que prefiera entre las opciones siguientes:

- Barra de color SMPTE
- Barra de color ARIB Multiformat
- Barra de color 75/x/75/x
- Barra de color 100/x/75/x
- Barra de color 75/x/100/x
- Barra de color 100/x/100/x
- Barra de color ITU-R BT.801 100/x/75/x

- Barra de color ITU-R BT.801 100/x/100/x
- Barra especial

3. Defina un nivel de tono seleccionando uno de los disponibles en la lista desplegable Tono:

- -12 dB
- -18 dB
- -20 dB
- Silenciar

4. Haga clic en el botón **Aceptar**.

Métodos alternativos:

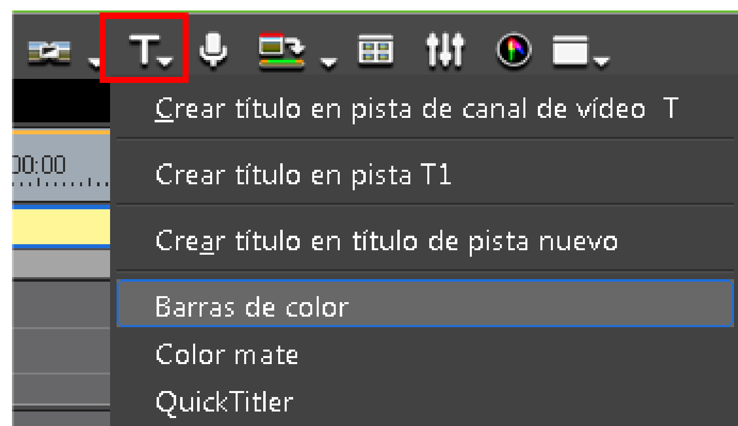
- Seleccione Clip>Crear clip>Barras de color en la barra de menús de la ventana de visualización. El clip de barras de colores se coloca en la posición del cursor de la línea de tiempo de la pista seleccionada.

Nota Si se han definido puntos de entrada y salida en la línea de tiempo, el clip se coloca entre los puntos de entrada y de salida con la duración adecuada.

- Haga clic con el botón derecho del ratón en un espacio en blanco en el área de visualización del clip del contenedor y seleccione Nuevo clip>Barras de color en el menú.
- Haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Crear título** en la línea de tiempo y seleccione Barras de color en el menú (consulte la Figura 355). El clip de barras de colores se coloca en la posición del cursor de la línea de tiempo de la pista seleccionada.

Nota Si se han definido puntos de entrada y salida en la línea de tiempo, el clip se coloca entre los puntos de entrada y de salida con la duración adecuada.

Figura 355. Menú del botón Crear título - Barras de color



- Defina los puntos de entrada y salida en la línea de tiempo. Haga clic con el botón derecho del ratón en la pista donde desee colocar un clip y seleccione Nuevo clip>Barras de color en el menú. Se crea un clip de barras de colores con una duración entre los puntos de entrada y salida.

Modificación de las propiedades de las barras de colores

Para modificar las propiedades asociadas con un clip de barras de colores, siga uno de estos métodos:

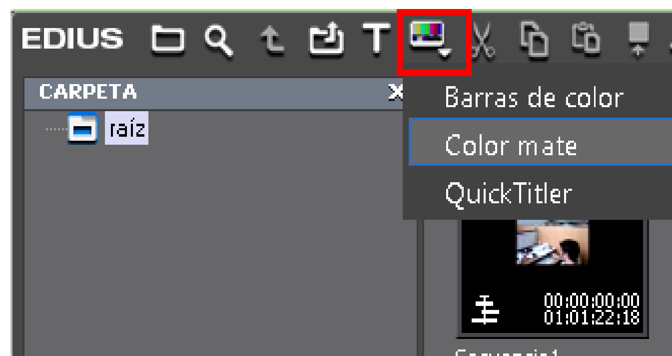
- Seleccione un clip de barras de colores en el contenedor y pulse [**CTRL**]+[**INTRO**].
- Haga clic con el botón derecho en el clip de barras de colores en el contenedor y seleccione Editar.
- Haga doble clic en un clip de barras de colores en el contenedor.
- Haga doble clic en el clip de barras de colores en la línea de tiempo.
- Seleccione el clip en la línea de tiempo y seleccione Clip>Editar en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Seleccione un clip de barras de colores en la línea de tiempo y pulse las teclas [**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**E**].

Creación de un clip de color mate

Para crear un clip de color mate, siga estos pasos:

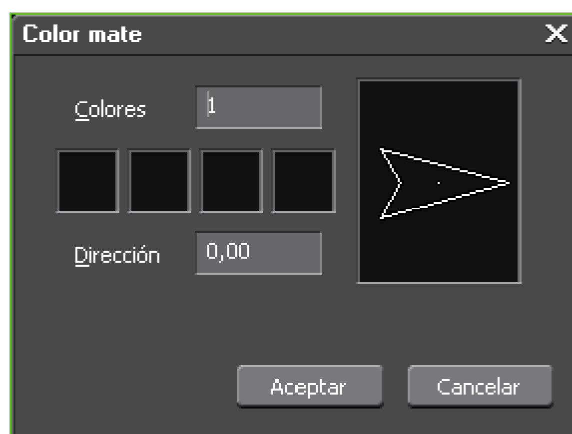
1. Haga clic en el botón **Nuevo clip** en el contenedor y seleccione Color mate en el menú. Consulte la Figura 356.

Figura 356. Menú Nuevo clip del contenedor - Color mate



Aparece el cuadro de diálogo Opciones de color mate que se muestra en la Figura 357.

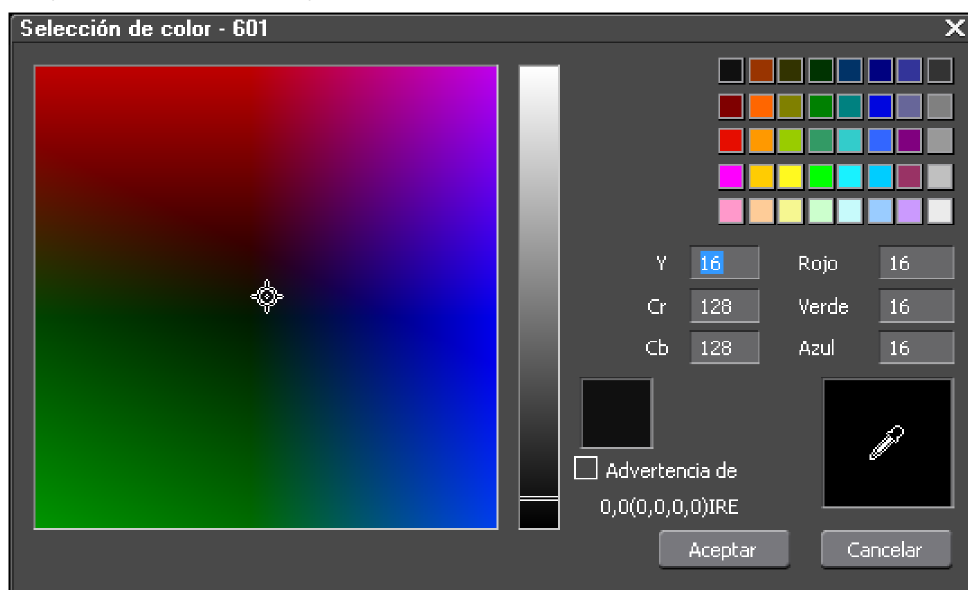
Figura 357. Cuadro de diálogo Opciones de color mate



2. Haga clic en un cuadro de color en blanco (comience por uno de la izquierda) de la paleta de color de cuatro cuadros.

Aparece el cuadro de diálogo Selección de color que se muestra en la Figura 358.

Figura 358. Cuadro de diálogo Selección de color de Color mate



3. Seleccione la opción Advertencia de IRE si lo prefiere.

Nota Si se ha seleccionado la opción Advertencia de IRE, los colores seleccionados con la barra y la carta de colores se limita a un intervalo de color seguro de luminancia.

4. Seleccione el color del primer cuadro mediante con uno de estos procedimientos:

- Arrastre el cursor y haga clic en la carta de colores de la izquierda para definir el color.
- Arrastre el cursor arriba y abajo por la barra de colores para seleccionar el color.
- Seleccione un color en el cuadro de la parte superior derecha.
- Especifique los valores en el número de color en los campos RGB o YCrCb.
- Haga clic en el selector de colores (cuentagotas en la parte inferior derecha) y haga clic en un color del reproductor o grabador.

El color seleccionado se muestra en el cuadro de visualización de color.

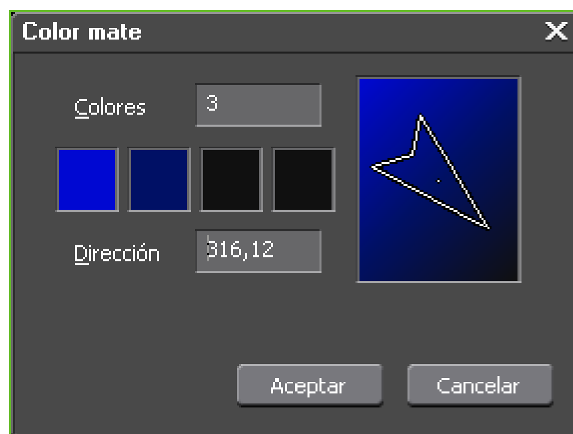
5. Haga clic en el botón **Aceptar**.

El cuadro de diálogo Selección de color se cierra y el enfoque vuelve al cuadro de diálogo Opciones de color mate.

6. Si se desea gradación de color, defina el valor del campo Colores en 2, 3 o 4 y repita del Paso 2 al Paso 5 para cada uno de los colores que desee especificar en una progresión de gradación.

7. Si se ha especificado una escala de gradación de color en el Paso 6, arrastre la flecha para establecer la dirección de la gradación o introduzca la dirección en grados con el teclado o la rueda del ratón. Consulte la Figura 359 para ver un ejemplo.

Figura 359. Opciones de gradación de color mate



8. Haga clic en el botón **Aceptar** en el cuadro de diálogo Color mate.

Métodos alternativos:

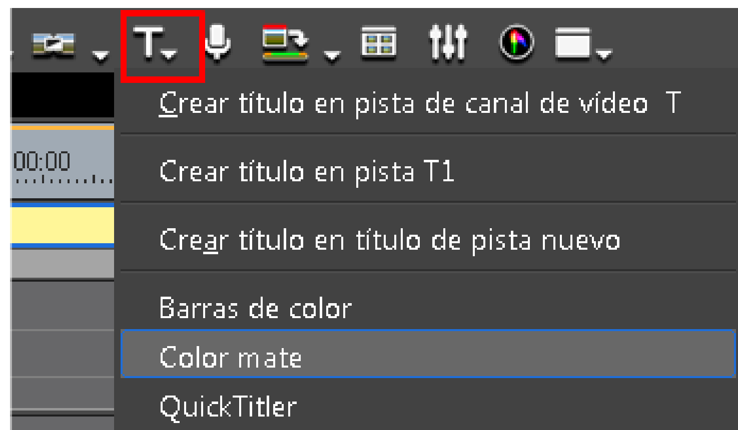
- Seleccione Clip>Crear clip>Color mate en la barra de menús de la ventana de visualización. El clip de color mate se coloca en la posición del cursor de la línea de tiempo de la pista seleccionada.

Nota Si se han definido puntos de entrada y salida en la línea de tiempo, el clip se coloca entre los puntos de entrada y de salida con la duración adecuada.

- Haga clic con el botón derecho del ratón en un espacio en blanco en el área de visualización del clip del contenedor y seleccione Nuevo clip>Color mate en el menú.
- Haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Crear título** en la línea de tiempo y seleccione Color mate en el menú (consulte la Figura 355). El clip de color mate se coloca en la posición del cursor de la línea de tiempo de la pista seleccionada.

Nota Si se han definido puntos de entrada y salida en la línea de tiempo, el clip se coloca entre los puntos de entrada y de salida con la duración adecuada.

Figura 360. Menú del botón Crear título - Color mate



- Defina los puntos de entrada y salida en la línea de tiempo. Haga clic con el botón derecho del ratón en la pista donde desee colocar un clip y seleccione Nuevo clip>Color mate en el menú. Se crea un clip de color mate con una duración entre los puntos de entrada y salida.

Modificación de las propiedades de color mate

Para modificar las propiedades asociadas con un clip de color mate, siga uno de estos métodos:

- Seleccione un clip de color mate en el contenedor y pulse [**CTRL**]+[**INTRO**].
- Haga clic con el botón derecho en el clip de color mate en el contenedor y seleccione Editar.
- Haga doble clic en un clip de color mate en el contenedor.
- Haga doble clic en el clip de color mate en la línea de tiempo.
- Seleccione el clip de color en la línea de tiempo y seleccione Clip>Editar en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Seleccione un clip de color mate en la línea de tiempo y pulse las teclas [**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**E**].

Creación de un clip de título

Consulte *Títulos* en la página 919 para obtener más información sobre la creación de clips de títulos.

Creación de una secuencia (Combinación de varios clips)

Con el fin de crear una secuencia de varios clips o imágenes estáticas, se aplican las condiciones siguientes:

- El tipo de clip, el tamaño de imagen y la proporción de todos los clips debe ser igual.
- En el caso de clips de vídeo, el orden de campo y la tasa de fotogramas de todos los clips debe ser igual.

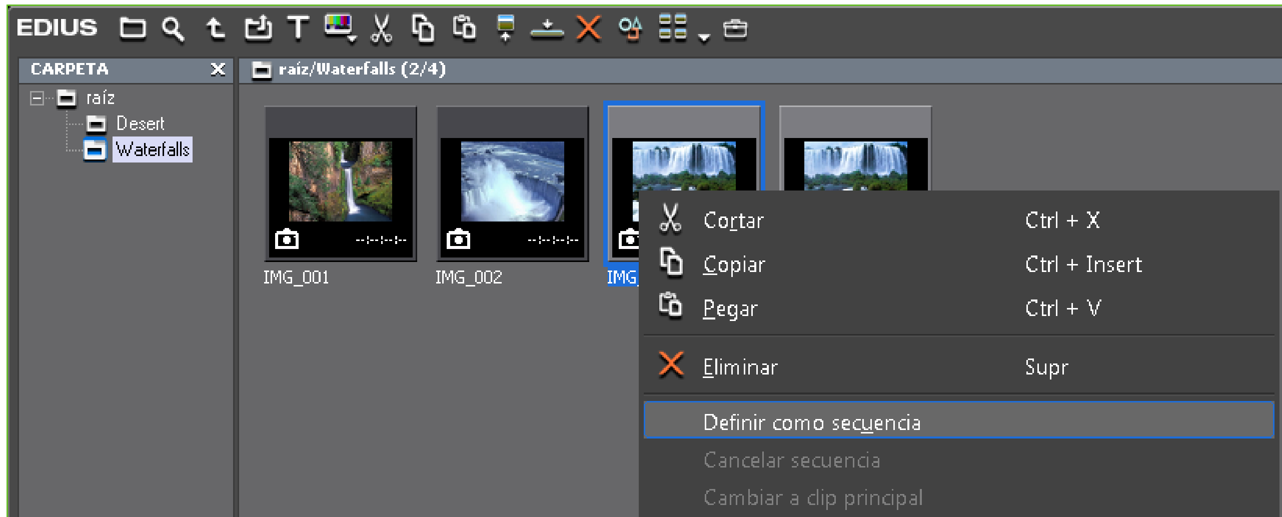
Para crear una secuencia de varios clips en el contenedor, siga estos pasos:

Nota Para obtener información sobre cómo importar imágenes estáticas como una secuencia, consulte *Importación de secuencias estáticas* en la página 294.

1. Seleccione varios clips en el contenedor (mantenga pulsada la tecla [**CTRL**] mientras selecciona los clips) y haga clic con el botón derecho en un clip seleccionado.
2. Seleccione Definir como secuencia en el menú. Consulte la Figura 361 para ver un ejemplo.

Nota Si el tamaño de imagen, la relación de aspecto, el orden de campos, la tasa de fotogramas, etc., de todos los clips seleccionados no son los mismos que los que se mencionan con anterioridad, la opción Definir como secuencia estará atenuada en gris y, por lo tanto, no se podrá seleccionar.

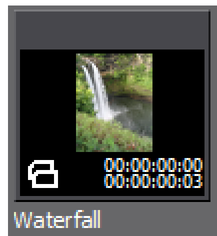
Figura 361. Contenedor - Definir como secuencia



Se crea un nuevo clip de secuencia y se guarda en el contenedor tal y como se muestra en la Figura 362.

Nota El icono de tipo de clip de la esquina inferior izquierda de la miniatura identifica el clip como de secuencia.

Figura 362. Contenedor - Nuevo clip de secuencia



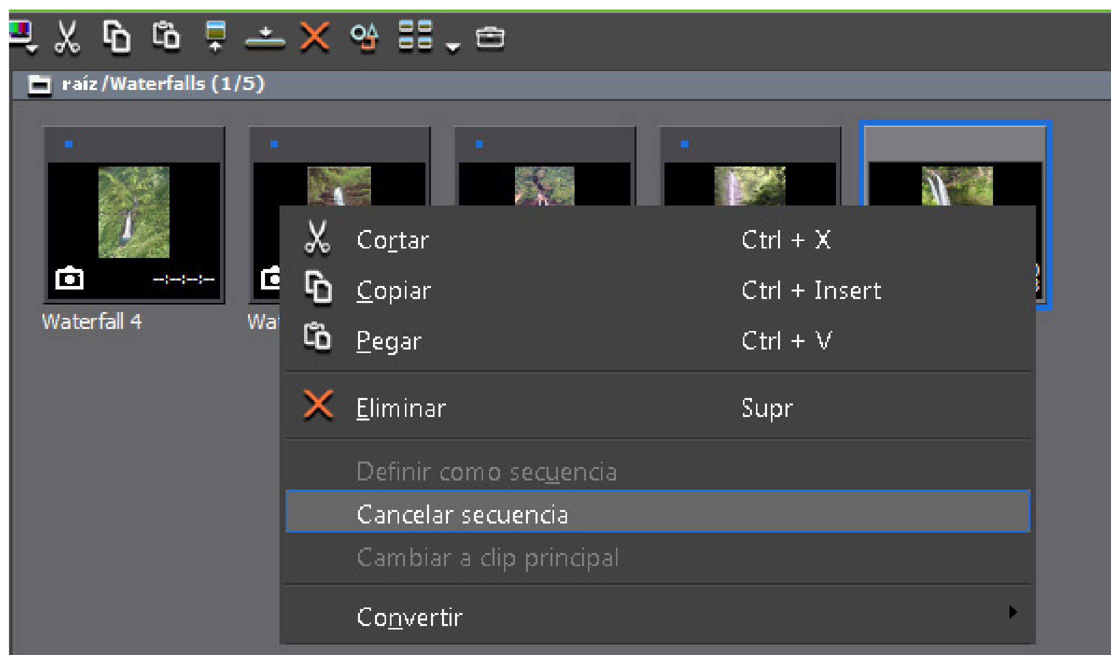
Nota Los clips se combinan en el orden de organización del contenedor y los puntos de entrada y salida de los clips originales se desactivan en el nuevo clip de secuencia.

Creación de clips individuales a partir de una secuencia (Cancelación de una secuencia)

Para crear clips individuales de un clip de secuencia, siga estos pasos:

- Haga clic con el botón derecho en el clip de secuencia y seleccione Cancelar secuencia en el menú. Consulte la Figura 363.

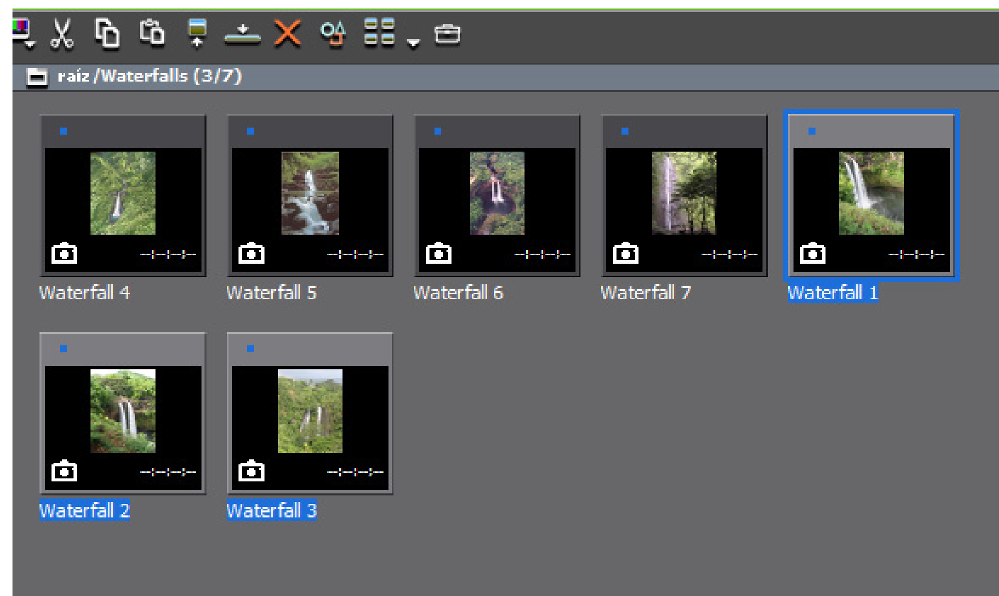
Figura 363. Contenedor - Cancelar secuencia



Cada uno de los nuevos clips recibe un nombre de forma secuencial, de acuerdo con el nombre del primer clip de la secuencia. Consulte la Figura 364 para ver un ejemplo.

Nota El icono de la esquina inferior izquierda de cada nuevo clip los identifica como clips individuales.

Figura 364. Nuevos clips individuales en el contenedor



- El clip de secuencia original ha recibido el nombre de Waterfall.
- Los nuevos clips individuales reciben el nombre de Waterfall 1, Waterfall 2 y Waterfall 3.

Operaciones con clips

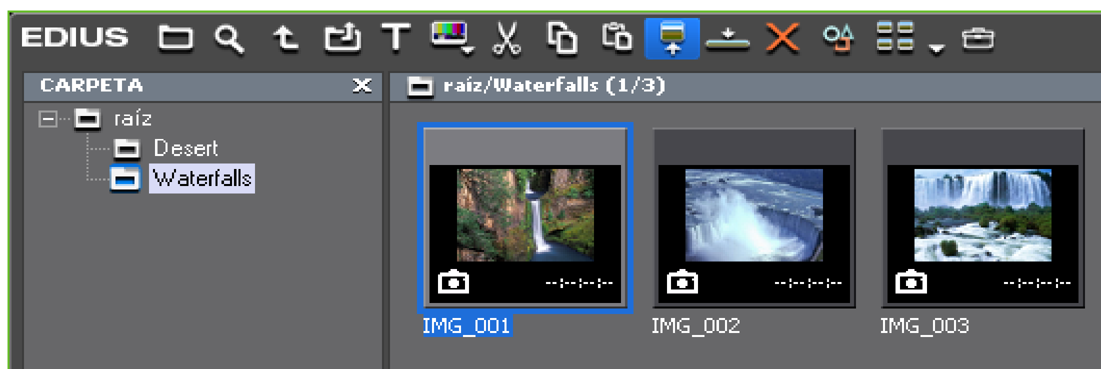
Esta sección abarca operaciones con clips como la reproducción, mediante puntos de entrada y salida con clips, así como la visualización o el cambio de las propiedades de clips.

Visualización de clips en el reproductor

Para visualizar un clip del contenedor en el reproductor, siga uno de estos métodos:

- Seleccione un clip en el área de visualización de clips del contenedor y haga clic en el botón **Mostrar en reproductor** (resaltado en azul en la Figura 365).

Figura 365. Botón Mostrar en reproductor del contenedor

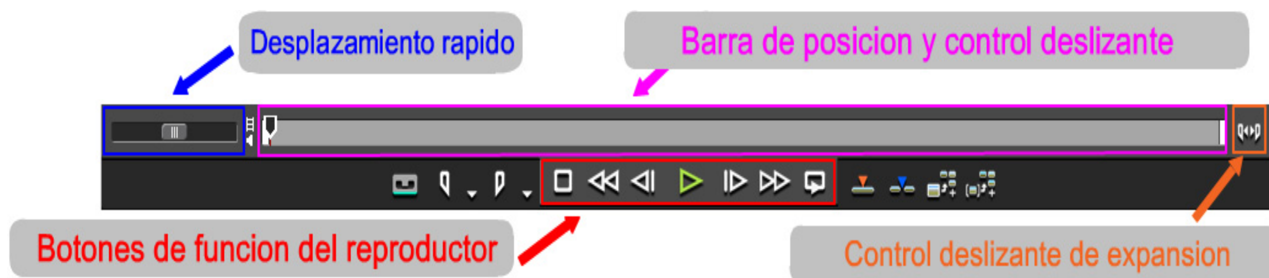


- Arrastre un clip del contenedor y suéltelo en la ventana del reproductor.
- Haga clic con el botón derecho en un clip y seleccione Mostrar en reproductor en el menú.
- Haga doble clic en el clip.
- Seleccione un clip y pulse la tecla **[INTRO]**.

Reproducción de clips

La reproducción de clips en el reproductor se controla con los botones de función del reproductor y los controles de deslizamiento o desplazamiento que se muestran en la Figura 366, o bien con el ratón.

Figura 366. Botones de función del reproductor, control de deslizamiento y desplazamiento



Reproducción con botones de función del reproductor

Los botones de función del reproductor controlan la reproducción del clip, tal y como se explica en la Tabla 3.

Tabla 3. Funciones de botones de función del reproductor

Icono	Función	Descripción	Comando de teclas
	Detener	Detiene la reproducción en la ventana del reproductor.	[**K**] o [**MAYÚS**]+[↓]
	Retroceder	Retrocede (rebobina) el clip en el reproductor. Cada clic cambia la velocidad inversa de cuatro (4) a doce (12) veces.	[**J**] (consulte a continuación la nota 1)
	Fotograma anterior	Va al fotograma anterior de un clip. Cada vez que se hace clic en el botón, se desplaza al fotograma precedente. Si mantiene pulsada la tecla [<--] retrocederá de fotograma en fotograma de manera más rápida.	**[<--]**
	Reproducir	Reproduce el clip en el reproductor. Durante la reproducción de un clip, si hace clic en el botón Reproducir se hace una pausa. Al hacer una pausa en la reproducción, se puede reanudar si hace clic en este botón.	[**INTRO**] o [**ESPACIO**]
	Fotograma siguiente	Va al fotograma siguiente de un clip. Cada vez que se hace clic en el botón, se desplaza al fotograma siguiente. Si mantiene pulsada la tecla [>--] avanzará de fotograma en fotograma de manera más rápida.	[**-->**]
	Avanzar rápido	Avanza rápido a lo largo del clip que hay en el reproductor. Cada clic cambia la velocidad de avance rápido de cuatro (4) a doce (12) veces.	[**L**] (consulte a continuación la nota 2)
	Bucle	Repite la reproducción del clip en el reproductor hasta que se detiene la reproducción. Si se definen los puntos de entrada y salida, sólo se hace un bucle de la parte del clip entre esos puntos. Si no se ha definido un punto de entrada, la fuente se repite desde el inicio al punto de salida. Si no se ha definido un punto de salida, la fuente se repite desde el punto de entrada hasta el final. Si se han definido los puntos de entrada y de salida independientes para el sonido, se reproducen desde el primer	[**CTRL**]+[**ESPACIO**]

Nota (1) - Cada pulsación de la tecla [**J**] cambia la velocidad de rebobinado en seis niveles, de 2 a 32. Pulse la tecla [**L**] para ralentizar la velocidad de rebobinado. Si pulsa [**J**] mientras se hace una pausa en la reproducción, se reproducirá la fuente en dirección contraria a la velocidad normal.

Nota (2) - Cada pulsación de la tecla [**L**] cambia la velocidad de avance en seis niveles, de 2 a 32. Pulse la tecla [**J**] para ralentizar la velocidad de avance rápido. Si pulsa [**L**] mientras se hace una pausa en la reproducción se reproducirá la fuente en la dirección habitual a la velocidad normal.

Nota Se pueden limitar las operaciones de avance rápido y rebobinado si se controla un reproductor externo. Al reproducir la fuente de un reproductor externo, el control de bucle funciona como una pausa.

Reproducción con los controles de desplazamiento o deslizamiento

Los controles de deslizamiento y desplazamiento funcionan de este modo:

Desplazamiento rápido

- Hay 21 niveles de velocidad de 1/20x a 16x, hacia delante y hacia atrás.

- Arrastre el control de desplazamiento a la derecha para reproducir el clip en el sentido normal (hacia delante). Cuanto más a la derecha arrastre el control de desplazamiento, más rápida será la velocidad de reproducción.

Nota Si pulsa [**CTRL**]+[**L**] en el teclado también avanzará rápidamente el control de desplazamiento. Con cada pulsación de estas teclas se avanzará al nivel siguiente de velocidad.

- Arrastre el control de desplazamiento a la izquierda para reproducir el clip en el sentido inverso. Cuanto más a la izquierda arrastre el control de desplazamiento, más rápida será la velocidad de reproducción.

Nota Si pulsa [**CTRL**]+[**J**] en el teclado también rebobinará el control de desplazamiento. Con cada pulsación de estas teclas se avanzará al nivel siguiente de velocidad.

- Si suelta el arrastre el control de desplazamiento volverá a la posición central (pausa).

Barra de posición/control de deslizamiento

- Haga clic en un punto de la barra de posición para que aparezca el fotograma en esa posición.
- Arrastre el control deslizante a lo largo de la barra de posición en cualquier sentido. El reproductor muestra el clip en la posición del control deslizante.

Control deslizante de expansión

Si se muestra en el reproductor un clip con puntos de entrada y de salida, al hacer clic en el botón **Expandir control de deslizamiento** sólo la parte del clip entre los puntos de entrada y salida ocuparán toda la barra de posición. No se puede acceder a las partes del clip que estén fuera de estos puntos con la barra de posición o el control de deslizamiento.

Nota Las operaciones de reproducción con el control de deslizamiento no están disponibles para los datos que no están digitalizados.

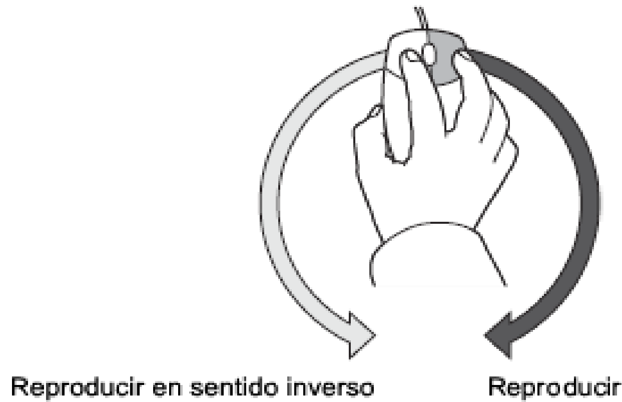
Reproducción con el ratón

Para usar el ratón con el fin de reproducir clips en el reproductor, haga lo siguiente:

1. Coloque el cursor del ratón en la ventana del reproductor y mantenga pulsado el botón derecho del ratón.

2. Mueva el ratón en el sentido de la agujas del reloj para la reproducción normal (hacia delante); o bien, mueva el ratón en sentido contrario a las agujas del reloj para la reproducción inversa, tal como se muestra en la Figura 367.

Figura 367. Reproducción con el ratón



Nota Cuanto más rápido mueva el ratón, mayor será la velocidad de reproducción.

Método alternativo:

- Coloque el cursor del ratón en la ventana del reproductor.
- Mueva la rueda del ratón hacia usted para la reproducción en el sentido normal (hacia delante). Mueva la rueda del ratón en el sentido contrario a usted para la reproducción inversa.

Nota Cuanto más rápido mueva la rueda del ratón, mayor será la velocidad de reproducción.

Nota Las operaciones de reproducción con el ratón no están disponibles para los datos que no están digitalizados.

Definición de puntos de entrada y salida

Al definir los puntos de entrada y salida de un clip puede restringir el intervalo en el que determinadas operaciones tendrán lugar, o bien mostrar sólo una parte de un clip en el reproductor.

Para definir los puntos de entrada y salida en el reproductor, siga estos pasos:

1. Reproduzca un clip en el reproductor hasta que llegue al punto de entrada que desee o coloque el control de deslizamiento en el fotograma donde desee definir el punto de entrada.
2. Haga clic en el botón **Definir entrada** en los controles del reproductor. Consulte la Figura 368.

Figura 368. Botones Definir entrada y Definir salida del reproductor



3. Continúe con la reproducción del clip o coloque el control de deslizamiento en el fotograma donde desee definir el punto de salida.
4. Haga clic en el botón **Definir salida** en los controles del reproductor. Consulte la Figura 368.

Método alternativo:

- Coloque un clip en la línea de tiempo y defina los puntos de entrada y de salida mediante ajuste.
- Arrastre el control de deslizamiento de entrada o salida para cambiar la posición del punto de entrada o de salida. Consulte la Figura 369.

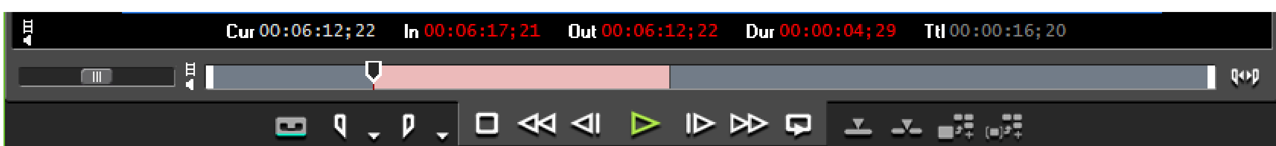
Nota Cuando el cursor se coloca en el punto de entrada cambia a IN. Arrastre el cursor para cambiar el punto de entrada. Si el cursor se coloca en el punto de salida, cambia a OUT y también se puede arrastrar para cambiar la posición de salida. Consulte la Figura 369 para ver un ejemplo.

Figura 369. Defina los puntos de entrada y salida mediante el ajuste.



Nota Si el punto de salida se coloca antes del punto de entrada, la barra de posición entre los puntos se muestra de color rojo. Los códigos de tiempo de entrada, salida y duración también aparecen de color rojo para indicar una condición no válida de entrada o salida. Consulte la Figura 370.

Figura 370. Error de punto de salida antes del punto de entrada

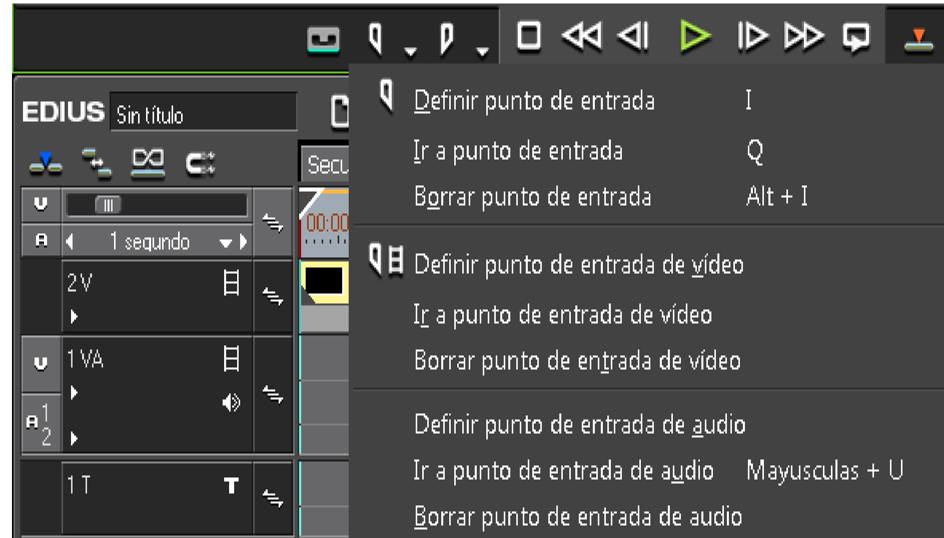


Definición de puntos de entrada y salida para vídeo y sonido

Los puntos de entrada y salida se pueden definir de manera independiente para vídeo y sonido. Para definir un punto de entrada que sea sólo para vídeo o sonido, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón de lista (▽) en el botón **Definir entrada**. Se muestra el menú de la Figura 371.

Figura 371. Menú Marcar entrada



2. Seleccione Definir punto de entrada de vídeo o Definir punto de entrada de audio para marcar un punto de entrada que sea sólo para vídeo o sonido, respectivamente.
3. Defina el punto de salida de vídeo o sonido que prefiera.

Nota La marca del punto de salida sólo para vídeo o sonido se efectúa de la misma forma, excepto el hecho de hacer clic en el botón de lista (▽) del botón **Salida**.

También puede definir los botones **Entrada** y **Salida** en uno de los tres modos de manera que al hacer clic en el botón se definan los puntos de entrada y salida de acuerdo con el modo seleccionado:

- Sólo vídeo
- Sólo audio
- Vídeo y sonido

Para cambiar el modo del botón **Entrada/Salida**, haga clic en el botón Entrada/Salida de la esquina inferior izquierda de la ventana del reproductor (consulte la Figura 372).

Figura 372. Botón para marcar Entrada/Salida



Los botones **Entrada** y **Salida** de la Figura 372 marcan el punto de entrada y salida para sonido y vídeo, aunque no haya ningún símbolo de vídeo ni de sonido en los botones.

Cada vez que se hace clic en el botón se selecciona un modo distinto y cambia el icono del botón **Entrada** y **Salida** que aparece en el reproductor, tal y como se muestra a continuación.

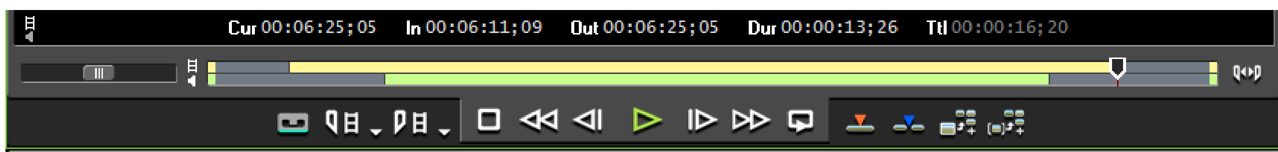
Definir entrada de vídeo Definir salida de vídeo

Definir entrada de vídeo Definir salida de vídeo

Con los puntos de entrada y salida definidos por separado para el vídeo y el sonido la barra de posición del reproductor se divide horizontalmente en dos secciones. La sección superior (en amarillo) representa el vídeo y la sección inferior (en verde) el sonido. Consulte la Figura 373 para ver un ejemplo.

Nota Si la barra de posición no está dividida, coloque el cursor del ratón en el extremo derecho o izquierdo de la barra de posición. Haga clic en el botón izquierdo del ratón mientras mantiene pulsada la tecla [**CTRL**] y se divide la barra de posición.

Figura 373. Barra de posición de división para vídeo y sonido



Métodos alternativos:

- Seleccione Marcador>Definir entrada de audio o Marcador>Definir punto de salida de audio en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Pulse [**U**] o [**A**] para definir los puntos de entrada o de salida de audio, respectivamente.

Nota Al definir los puntos de entrada o salida sólo para vídeo o sonido, sólo se puede colocar en la línea de tiempo esa parte del clip. Si se han definido los puntos de entrada y salida para ambas partes del clip, las dos se pueden colocar en la línea de tiempo como un único clip con puntos de entrada y salida de sonido y vídeo independientes.

Ajuste de puntos de entrada y salida de vídeo y sonido

Para ajustar los puntos de entrada y salida de vídeo y sonido, coloque el cursor en el punto actual de entrada o salida en la barra de posición de vídeo o sonido. El cursor cambia para indicar qué posición se ajustará, del modo siguiente:

- IN - Entrada de vídeo
- OUT - Salida de vídeo
- IN - Entrada de sonido
- OUT - Salida de sonido

Mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastre el cursor en la barra de posición en la dirección en la que desee ajustar el punto de entrada o salida.

Nota Al ajustar los puntos de entrada o salida para las partes de vídeo o sonido del clip, la otra parte no se ve afectada.

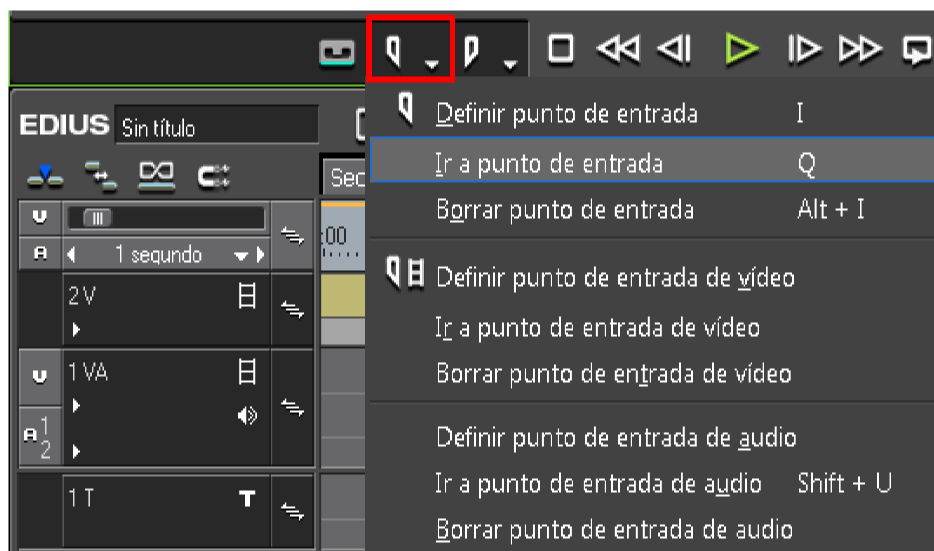
Desplazamiento al punto de entrada o de salida

Para desplazarse al punto de entrada o salida en el reproductor, siga uno de estos métodos:

Punto de entrada

- Haga clic en el botón de lista (▽) del botón **Definir entrada** y seleccione Ir a punto de entrada en el menú, como se muestra en la Figura 374.

Figura 374. Menú del botón Definir entrada - Ir a entrada



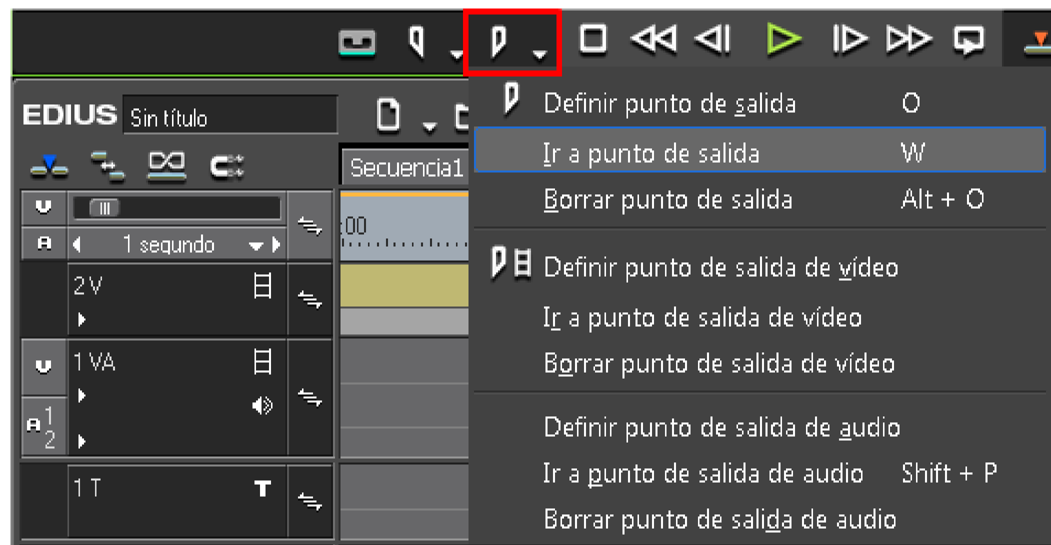
Nota Para ir al punto de entrada de la parte de vídeo o de sonido del clip, seleccione Ir a punto de entrada de vídeo o Ir a punto de entrada de audio en el menú.

- Mantenga pulsada la tecla [**MAYÚS**] mientras hace clic en el botón **Definir entrada**
- Pulse la tecla [**Q**].
- Pulse [**MAYÚS**]+[**I**] en el teclado.
- Pulse [**MAYÚS**]+[**U**] para ir al punto de entrada de sonido.

Punto de salida

- Haga clic en el botón de lista (▽) del botón **Definir salida** y seleccione Ir a punto de salida en el menú, como se muestra en la Figura 375.

Figura 375. Menú del botón Definir salida - Ir a salida



Nota Para ir al punto de salida de la parte de vídeo o de sonido del clip, seleccione Ir a punto de salida de vídeo o Ir a punto de salida de audio en el menú.

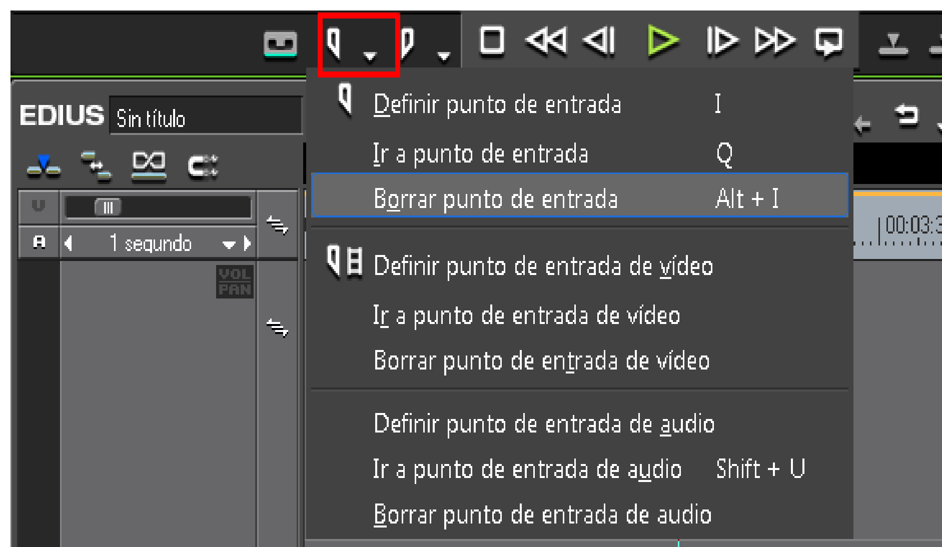
- Mantenga pulsada la tecla [**MAYÚS**] mientras hace clic en el botón **Definir salida.**
- Pulse la tecla [**W**].
- Pulse [**MAYÚS**]+[**O**] en el teclado.
- Pulse [**MAYÚS**]+[**P**] para ir al punto de salida de sonido.

Eliminación de puntos de entrada y salida

Para eliminar puntos de entrada y salida en el reproductor, haga lo siguiente:

- Haga clic en el botón de lista (▽) en el botón **Definir entrada** o **Definir salida** del reproductor y seleccione Borrar punto de entrada o Borrar punto de salida en el menú. Consulte la Figura 376.

Figura 376. Menú del botón Definir entrada - Borrar entrada



Nota Para eliminar el punto de salida o de entrada de la parte de vídeo o de sonido del clip, seleccione Eliminar punto de entrada de vídeo, Eliminar punto de salida de vídeo, Eliminar punto de entrada de audio o Eliminar punto de salida de audio en el menú.

- Mueva el control de deslizamiento al punto de entrada o de salida y haga clic en los botones **Definir entrada** o **Definir salida** mientras mantiene pulsada la tecla [**MAYÚS**].

Nota Si el botón **Definir entrada** se encuentra en el modo Entrada de vídeo o Entrada de sonido, mantenga pulsada la tecla [**MAYÚS**] mientras hace clic en el botón **Definir entrada** en un punto de entrada, para eliminar sólo el punto de entrada de vídeo o sonido correspondiente. Lo mismo sucede con el botón **Definir salida**.

Edición de propiedades de clip

Para editar las propiedades asociadas a un clip, lleve a cabo estas acciones:

1. En la vista de clip del contenedor, seleccione un clip y efectúe una de las acciones siguientes:

- Haga clic en el botón **Propiedades** (resaltado en azul en la Figura 377).

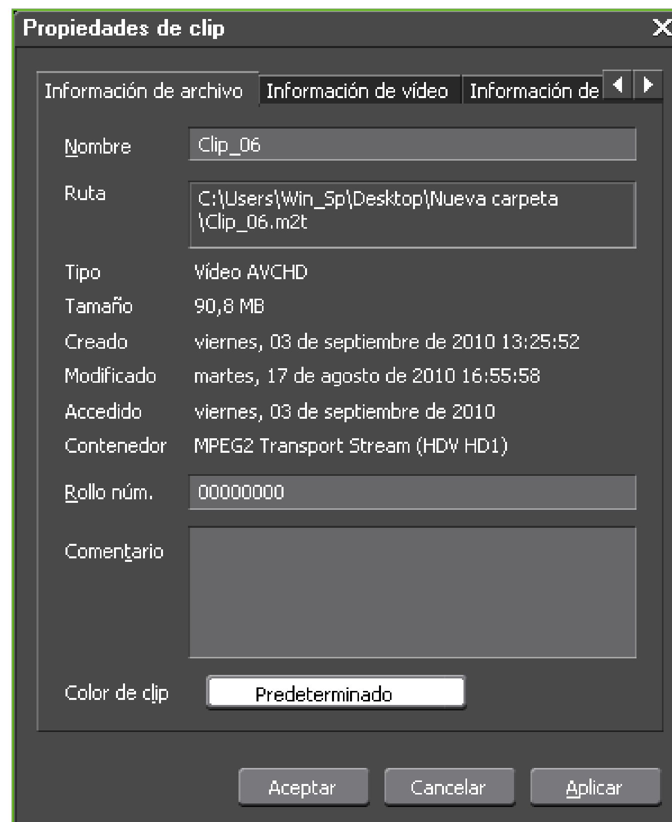
Figura 377. Botón Propiedades del contenedor



- Pulse las teclas [**ALT**]+[**INTRO**].
- Haga clic con el botón derecho en el clip y seleccione Propiedades en el menú.

Aparece el cuadro de diálogo Propiedades de clip que se muestra en la Figura 378.

Figura 378. Cuadro de diálogo Propiedades de clip del contenedor



Observe las cuatro fichas de propiedades: Información de archivo, Información de vídeo, Información de sonido e Información de expansión. Cada ficha muestra información que se aplica a esa categoría. Algunas de las propiedades pueden editarse.

Nota Si el clip es una imagen estática, barra de color o color mate, las fichas son Información de archivo e Información de imagen estática. Si el clip es de sonido, no aparece la ficha Información de vídeo.

2. Si lo desea, modifique el nombre del clip y especifique comentarios en la ficha Información de archivo.

3. Se puede haber creado un número de rollo durante la captura de la fuente. Si desea cambiar el nombre de rollo, especifique un número nuevo en este campo.

4. Seleccione, si lo desea, un nuevo color de clip en la lista desplegable Color de clip. Consulte *Definición del color del clip* en la página 416 para obtener más información.

5. Si se muestra la ficha Información de vídeo, haga las modificaciones que desee en las propiedades siguientes:

Iniciar código de tiempo

Código de tiempo de inicio: código del clip.

Fotograma con recuadro

El fotograma con recuadro es el que se encuentra en el clip que será el icono de miniatura que se muestra para identificar este clip. Escriba el código de tiempo de fotograma con recuadro o mueva el control de deslizamiento bajo la imagen del fotograma con recuadro para seleccionar el fotograma que desee especificar como fotograma con recuadro.

Proporción

Utilice la lista desplegable Proporción para seleccionar una nueva proporción para el clip.

Gama de color

En la lista desplegable Gama de colores, seleccione el valor que desee para la gama de colores del clip.

Nota Según el tipo de archivo de clip, esta opción puede que no esté disponible.

Orden de campos

En la lista desplegable Orden de campos, seleccione el orden de campo que desee para los clips progresivos o entrelazados.

Tasa de fotogramas

Cambie la tasa de fotogramas mediante la lista desplegable Tasa de fotograma, si lo desea.

Volver a opciones predeterminadas

Haga clic en este botón para restablecer las propiedades de información de vídeo en el valor predeterminado. Aparece un menú desde el que puede restablecer todas las propiedades o las propiedades seleccionadas en el valor predeterminado.

6. Si se muestra la ficha Información de imagen estática, haga las modificaciones que desee en las propiedades siguientes:

   Duración

   Éste es el tiempo que una imagen estática se mostrará cuando se coloque en la línea de tiempo.

   Proporción

   En la lista desplegable Proporción, elija una para la imagen estática.

   Gama de color

   Seleccione la gama de colores que desee.

   Blanco: use esta opción si el clip presenta negros aglomerados y blancos apagados.

   Blanco brillante: use esta opción si el clip presenta negros grisáceos y blancos apagados.

7. En la ficha Información de sonido, haga las modificaciones que desee en las propiedades siguientes:

   Actualizar datos de onda

   Haga clic en el botón **Actualizar datos de onda** para regenerar la caché de forma de onda de sonido para el clip.

   Opciones de canal

   Seleccione la opción de canal de sonido que desee entre las opciones disponibles para el clip.

8. Haga clic en **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo Propiedades de clip y guardar los cambios que haya hecho en las propiedades.

Método alternativo:

- Seleccione un clip en una pista de la línea de tiempo y compruebe las propiedades en la Paleta de información.

Nota La Paleta de información es de sólo lectura y las propiedades no se pueden cambiar en esta vista.

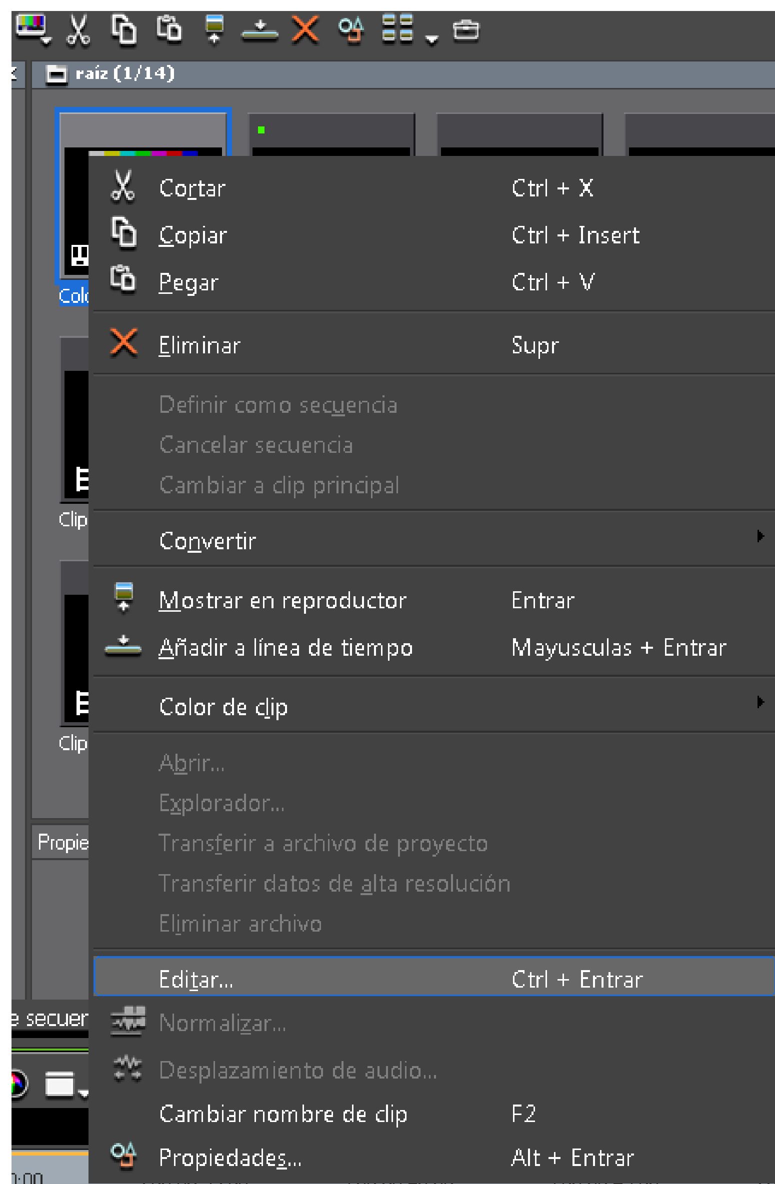
Edición de opciones de clips

Clips de barras de colores, color mate y título

Los clips de barras de colores, color mate y título tienen opciones adicionales que se pueden modificar. Para modificar las opciones de estos tipos de clips, haga lo siguiente:

1. Haga clic con el botón derecho en la miniatura del clip y seleccione Editar en el menú, como se muestra en la Figura 379.

Figura 379. Menú Clip



Se muestra el cuadro de diálogo de configuración para el tipo de clip seleccionado. Haga cambios en las opciones tal y como se explica en las secciones que se indican a continuación:

Para los clips de barras de colores, consulte *Creación de un clip de barra de colores* en la página 382.

Para los clips de color mate, consulte *Creación de un clip de color mate* en la página 384.

Para los clips de título, consulte *Títulos* en la página 919.

Métodos alternativos:

- Haga doble clic en el clip del contenedor.
- Seleccione el clip en el contenedor y pulse [**CTRL**]+[**INTRO**].
- Haga doble clic en un clip de la línea de tiempo.
- Seleccione un clip en la línea de tiempo y pulse las teclas [**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**E**].

Edición de las opciones de clip de varios clips

Las opciones asociadas con clips en el contenedor se pueden cambiar simultáneamente en varios clips seleccionados. Las opciones se pueden cambiar para varios clips. Los métodos para cambiarlas dependen de la vista de contenedor que esté seleccionada.

Vista de miniatura

Si la vista de clip se define en Miniatura (grande), Miniatura (pequeña) o Miniatura (mosaico), se pueden cambiar las propiedades de clip siguientes:

- Nombre de clip
- Rollo núm.
- Comentarios

Nota Si el nombre del clip se cambia para más de un clip, cada nombre de clip recibe un número exclusivo que se agrega automáticamente al nombre.

Para cambiar las propiedades de clip en una vista de miniatura, haga lo siguiente:

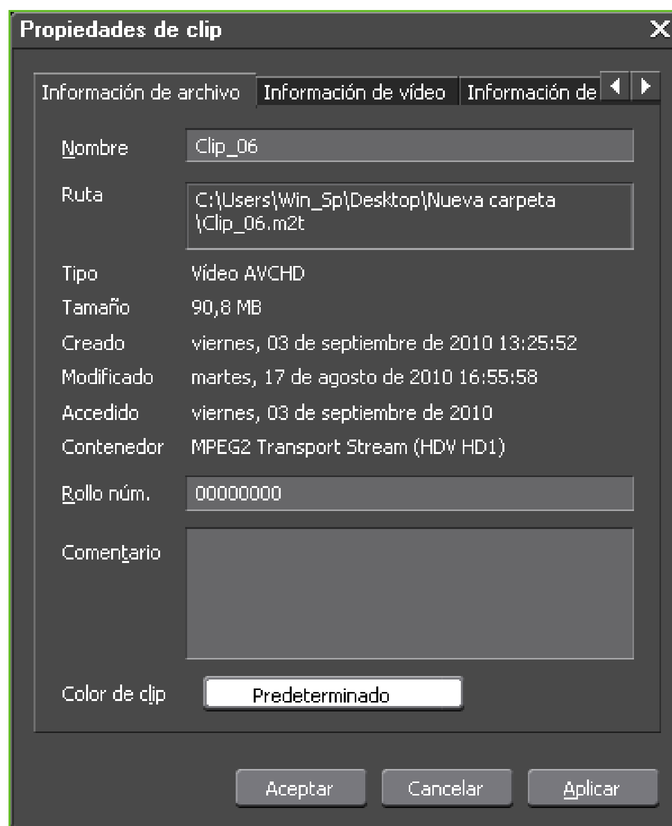
1. En la vista de clip de contenedor, seleccione uno o varios clips.

2. Para ver el cuadro de diálogo Propiedades de clip, realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en el botón **Propiedades** en el contenedor.
- Pulse las teclas **[ALT]**+**[INTRO]**.
- Haga clic con el botón derecho en el clip seleccionado y elija Propiedades en el menú.

Aparece el cuadro de diálogo Propiedades de clip que se muestra en la Figura 380.

Figura 380. Cuadro de diálogo Propiedades de clip



3. En el cuadro de diálogo Propiedades de clip, haga los cambios que necesite en el nombre de clip, el número de rollo y los comentarios.

4. Haga clic en **Aceptar** para guardar los cambios y cerrar el cuadro de diálogo.

Vista detallada

Si la vista de clip se define en uno de los detalles: Texto de detalle (grande), Texto de detalle (pequeño) o Detalle (icono), en la vista detallada del contenedor pueden cambiarse las opciones siguientes:

- Color de clip
- Tasa de fotogramas
- Proporción
- Orden de campos
- Gama de color

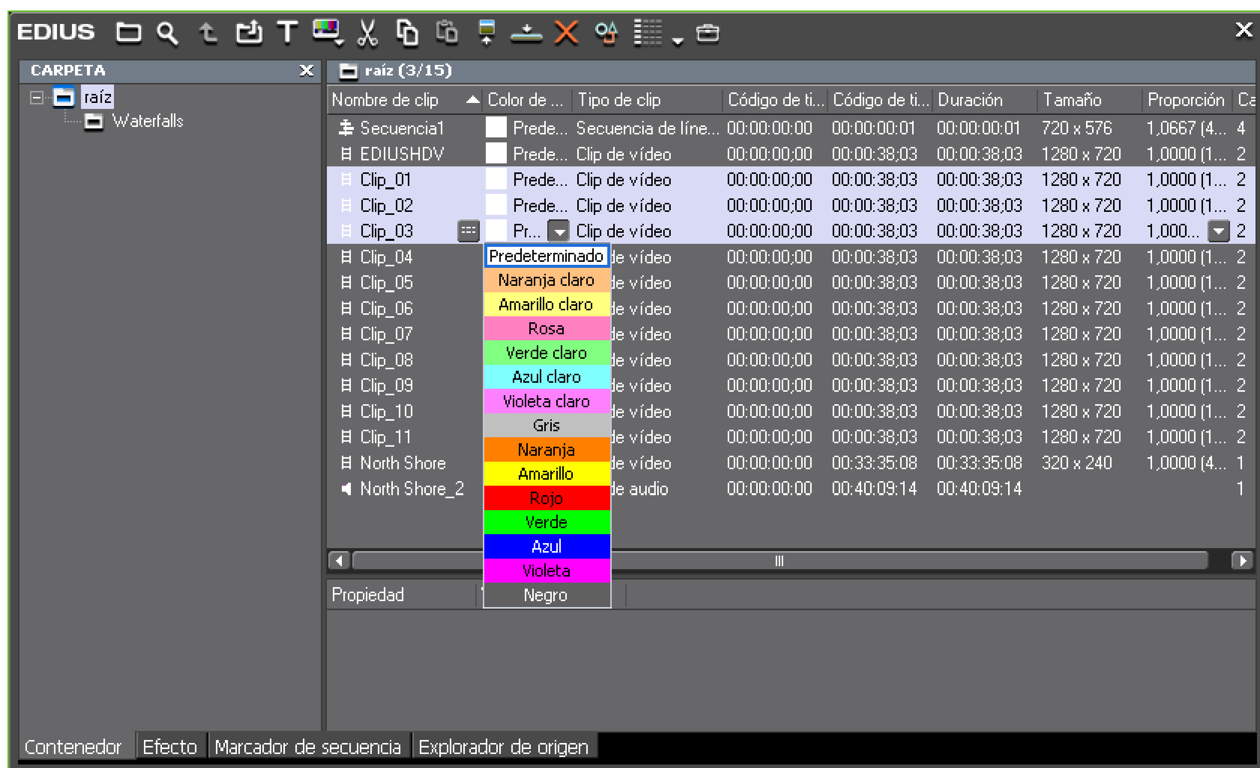
Nota Los atributos de clip anteriores deben mostrarse en la lista de detalles del contenedor para poderse editar de la forma que se indica a continuación. Consulte *Opciones de Contenedor* en la página 242 para obtener más información sobre cómo definir los detalles de la lista del contenedor.

Para cambiar las opciones de clip anteriores, siga estos pasos:

1. En la vista de detalle del contenedor, seleccione uno o varios clips.

Como se muestra en la Figura 381, las opciones que pueden cambiarse tienen un botón de lista desplegable en la columna de opciones. En ese ejemplo se incluyen Color de clip y Proporción en la vista de detalles del contenedor; presentan botones de lista desplegable para poder cambiar las opciones en todos los clips seleccionados.

Figura 381. Vista de detalle del contenedor



2. Haga clic en el botón de lista desplegable de cualquier opción que desee cambiar.

Nota Si aparece un asterisco (*), significa que es la opción predeterminada.

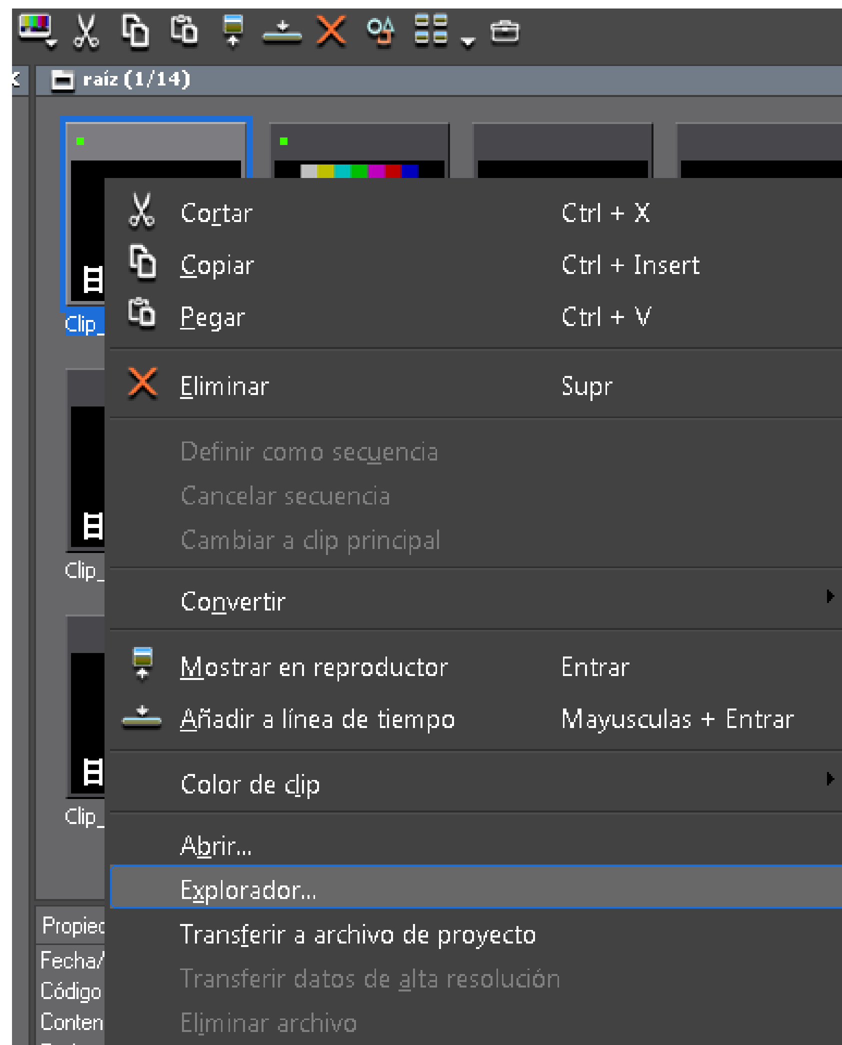
3. En la lista desplegable, seleccione la opción correspondiente.

Nota Si no se puede cambiar la opción en un determinado clip, aparece un cuadro de diálogo para avisar y preguntar si desea continuar. Si se continúa, la opción cambia sólo en los otros clips seleccionados.

Comprobación de la ubicación de almacenamiento de clips

Para comprobar dónde se almacena un clip, haga clic con el botón derecho en el clip y seleccione Explorador en el menú, como se muestra en la Figura 382.

Figura 382. Menú Clip - Explorador



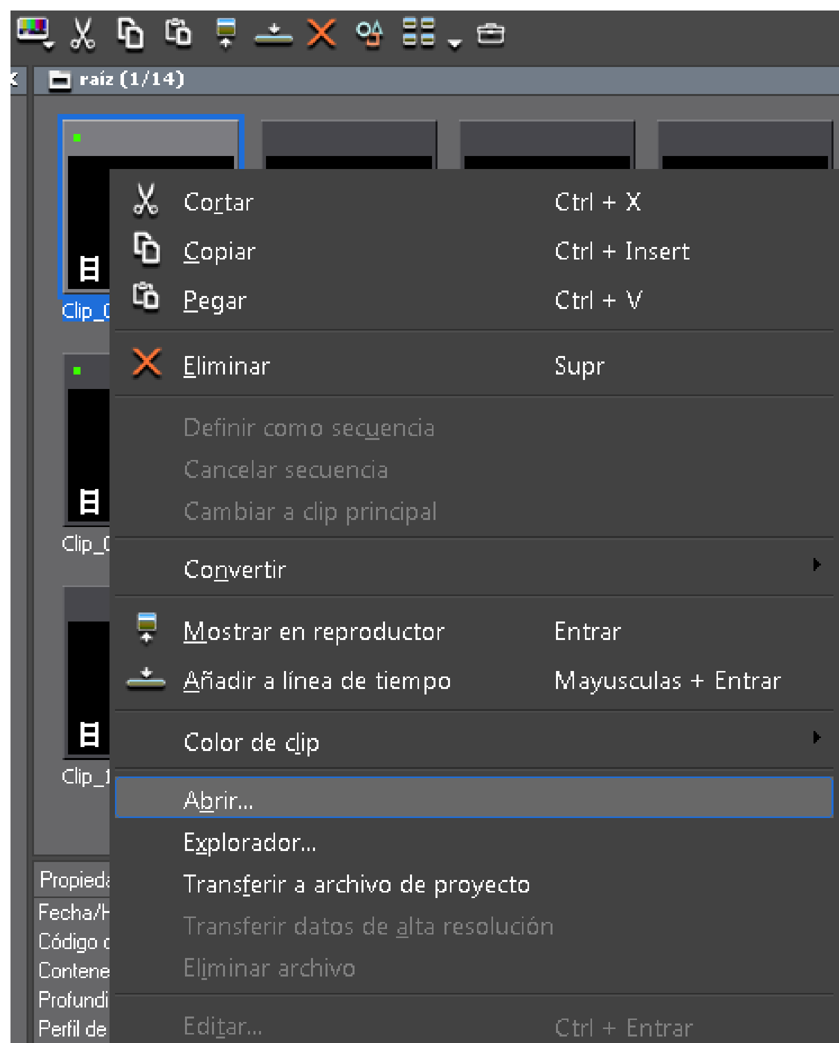
Se abre una ventana del Explorador de Windows donde se muestra el archivo de clip en su ubicación de almacenamiento.

Apertura de un clip con una aplicación externa

Para abrir un clip con una aplicación asociada en Windows con la extensión del archivo de clip, siga uno de estos métodos:

- Haga clic con el botón derecho en el clip del contenedor y seleccione Abrir en el menú, como se muestra en la Figura 383.

Figura 383. Menú Clip - Abrir



- Haga clic con el botón derecho en un clip de la línea de tiempo y seleccione Abrir en el menú.
- Seleccione un clip en la línea de tiempo y pulse las teclas [**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**P**].

Administración de clips

Las operaciones de administración de clips tienen que ver con la organización, la categorización, la clasificación y la administración propiamente dicha de clips en el contenedor y la línea de tiempo.

Selección de clips

- Para seleccionar un único clip, haga clic en él en el contenedor o en la línea de tiempo.
- Para seleccionar varios clips, siga uno de estos métodos:
  - Enmarque (dibuje un cuadrado alrededor) los clips que desee seleccionar con el cursor del ratón.
  - Mientras mantiene pulsada la tecla [**CTRL**], haga clic en los clips que desee seleccionar.
  - Mientras mantiene pulsada la tecla [**MAYÚS**], seleccione el primer y el último clip de un intervalo. Se seleccionarán todos los clips, del primero al último.

Copia de clips

Para copiar un clip, siga estos pasos:

- Seleccione un clip en el contenedor y haga clic en el botón **Copiar** (resaltado en azul en la Figura 384).

Figura 384. Botón Copiar del contenedor



- Haga clic con el botón derecho del ratón en un clip en el contenedor o la línea de tiempo y seleccione Copiar en el menú.
- Seleccione un clip y pulse [**CTRL**]+[**C**] en el teclado.

Cómo cortar clips

Para cortar un clip en la ubicación actual, siga uno de estos métodos:

- Seleccione un clip en el contenedor y haga clic en el botón **Cortar** (resaltado en azul en la Figura 385).

Figura 385. Botón Cortar del contenedor



- Haga clic con el botón derecho del ratón en un clip en el contenedor o la línea de tiempo y seleccione Cortar en el menú.
- Seleccione un clip y pulse [**CTRL**]+[**X**] en el teclado.

Pegado de clips

La opción de pegar un clip en una nueva ubicación está disponible después de que un clip se haya copiado o cortado mediante uno de los procedimientos anteriores.

Para pegar un clip, seleccione la carpeta del contenedor donde desee pegar el clip y siga uno de estos métodos:

- Haga clic en el botón **Pegar** (resaltado en azul en la Figura 386).

Figura 386. Botón Copiar del contenedor



- Haga clic con el botón derecho del ratón en un área en blanco en la visualización de clips del contenedor y seleccione Pegar en el menú.
- Haga clic con el botón derecho en un clip y seleccione Pegar en el menú.
- Pulse [**CTRL**]+[**V**] en el teclado.

Para pegar un clip en la línea de tiempo, siga uno de estos métodos:

- Coloque el cursor de la línea de tiempo en el punto donde desee pegar el clip y pulse [**CTRL**]+[**V**].
- Haga clic con el botón derecho en un clip en la línea de tiempo y seleccione uno de los siguientes en el menú, según la ubicación que desee para pegarlo:
  - Pegar>cursor: pega el clip en la ubicación del cursor.
  - Pegar>entrada de clip: pega el clip en el punto de entrada.
  - Pegar>salida de clip: pega el clip en el punto de salida.

Eliminación (Liberación) de clips

Para eliminar (liberar) un clip del contenedor, siga uno de estos métodos:

- Seleccione el clip y haga clic en el botón Eliminar (resaltado en azul en la Figura 387).

Figura 387. Botón Eliminar del contenedor



- Haga clic con el botón derecho en un clip y seleccione Eliminar en el menú.
- Seleccione un clip y pulse la tecla [**SUPR**].

Nota La liberación de un clip del contenedor no elimina el archivo de origen del clip. Sólo se elimina su información en el contenedor. Los clips liberados del contenedor no se pueden restaurar. Para colocarlos en el contenedor se deben importar de nuevo.

Para eliminar un clip en la línea de tiempo, siga uno de estos métodos:

- Haga clic con el botón derecho en un clip y seleccione Eliminar en el menú.
- Seleccione un clip y pulse la tecla [**SUPR**].

Nota Se puede restaurar un clip eliminado de la línea de tiempo si se selecciona Editar>Deshacer en la barra de menús de la ventana de visualización.

Organización de clips

Los clips se pueden organizar en el contenedor si hace algo de lo siguiente:

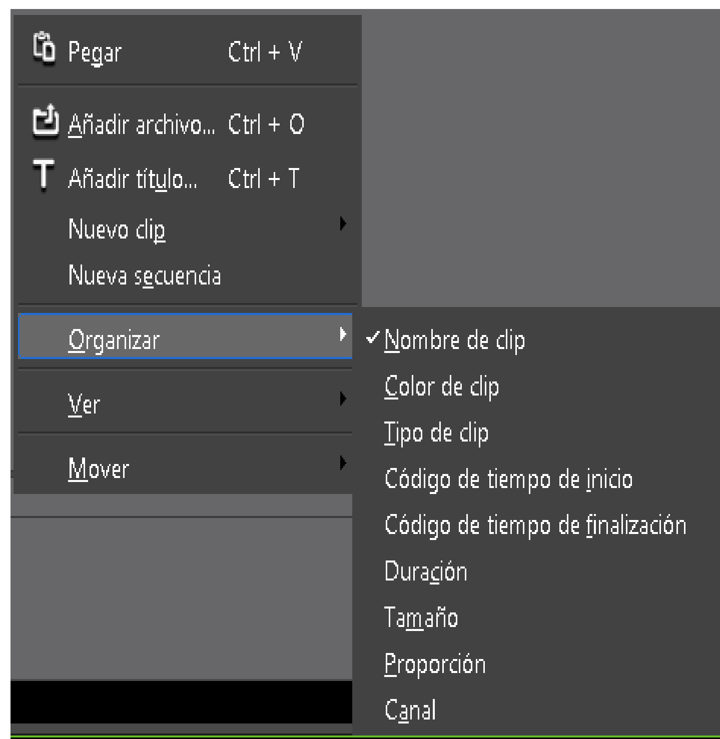
- Haga clic con el botón derecho del ratón en un espacio en blanco en la visualización de clips del contenedor y seleccione Organizar>{criterio de organización} en el menú. Se muestra un ejemplo en la Figura 388.

Cualquiera de los siguientes es un criterio de organización:

- Nombre de clip
- Color de clip
- Tipo de clip
- Código de tiempo de inicio
- Código de tiempo de finalización
- Duración

- Tamaño
- Proporción
- Canal

Figura 388. Menú Contenedor - Organizar

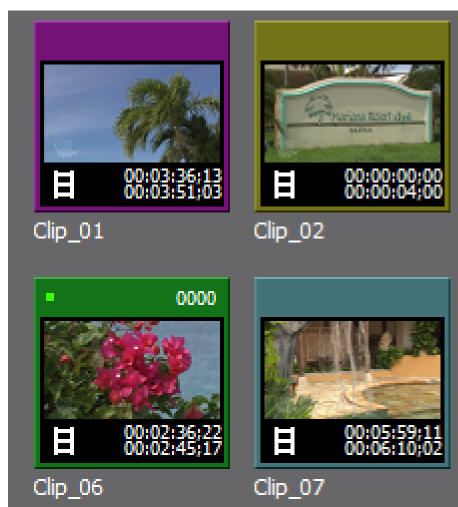


- Si una visualización de clips detallada es la visualización activa del contenedor, al hacer clic en las cabeceras de la columna (igual que el criterio de organización anterior) se cambia el orden de organización de la cabecera en la que se hace clic de ascendente a descendente o viceversa, según indica el símbolo de la cabecera. Ascendente = [△]; Descendente = [▽]

Definición del color del clip

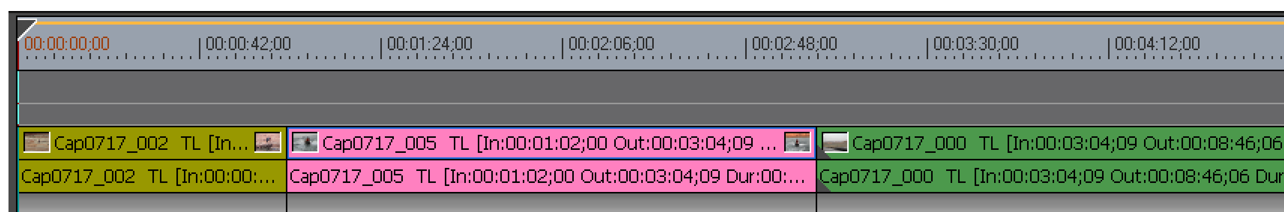
El color del clip es el color de resaltado para la visualización de un clip, tal y como se muestra en la Figura 389.

Figura 389. Visualización de Color de clip - Miniatura (grande)



Cuando un clip se coloca en la línea de tiempo, también se representarán mediante el color de clip asignado, tal y como se muestra en la Figura 390.

Figura 390. Colores de clip en la línea de tiempo

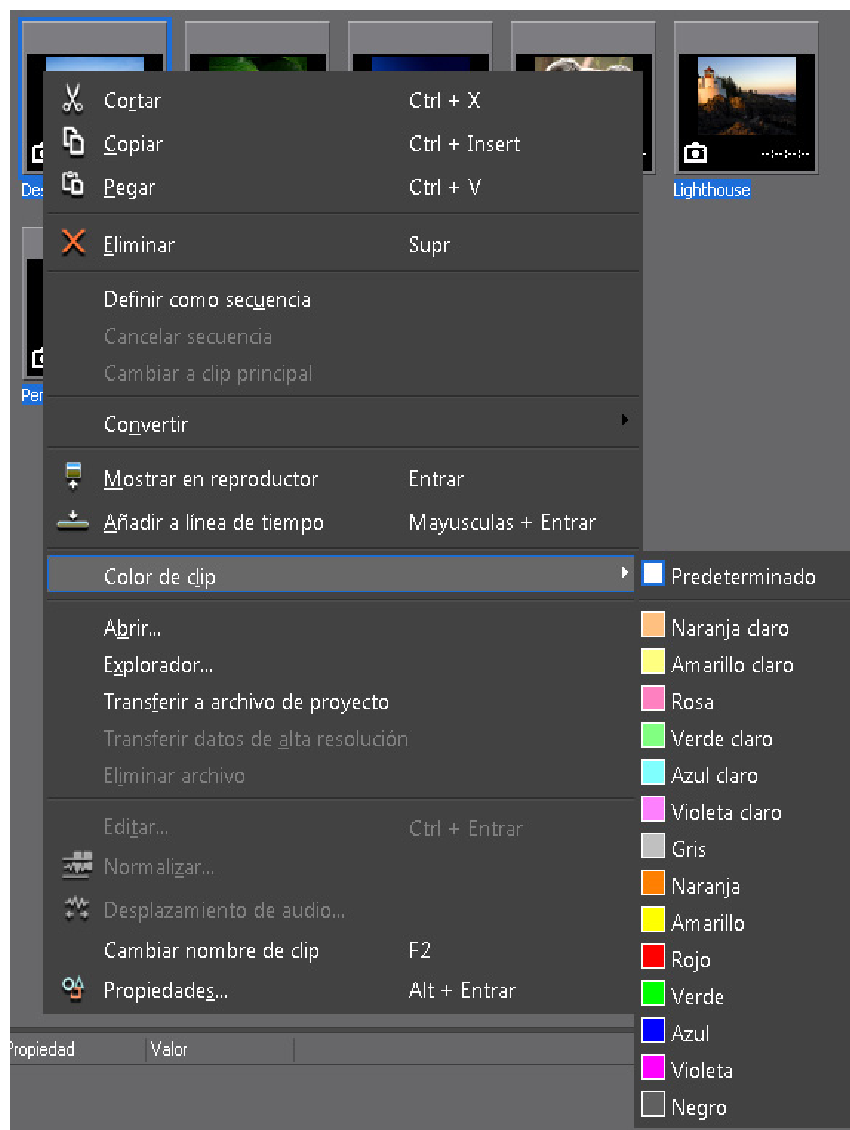


Cada clip puede tener un color de clip diferente, tal y como se muestra en la Figura 389.

Para definir el color del clip, siga estos pasos:

1. Haga clic con el botón derecho en el clip y seleccione Color de clip en el menú. Consulte la Figura 391 para ver un ejemplo.

Figura 391. Menú Color de clip



2. Seleccione el color de clip que desee en el menú.

En la Figura 389 se muestra el efecto de definir un color de clip cuando la visualización del clip seleccionado es Miniatura (grande). La Figura 392 muestra las mismas opciones de color de clip para los mismos clips en la visualización Texto de detalle (grande).

Figura 392. Visualización de Color de clip - Texto de detalle (grande)

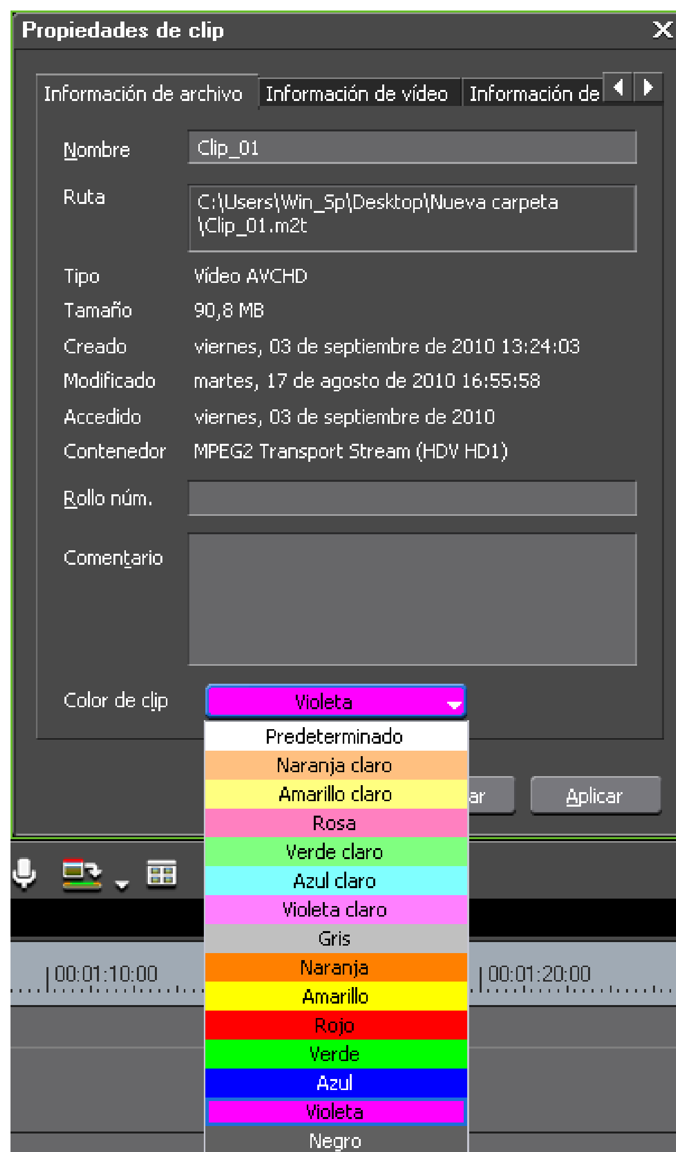
raíz (0/4)

Nombre de clip	Color de clip	Tipo de clip	Código de ti...	Código de ti...	Duración	Tama
Clip_01	Violeta	Clip de vídeo	00:00:00;00	00:00:38;03	00:00:38;03	1280
Clip_02	Amarillo	Clip de vídeo	00:00:00;00	00:00:38;03	00:00:38;03	1280
Clip_06	Verde claro	Clip de vídeo	00:00:00;00	00:00:38;03	00:00:38;03	1280
Clip_07	Azul claro	Clip de vídeo	00:00:00;00	00:00:38;03	00:00:38;03	1280

Método alternativo:

Seleccione la ficha Información de archivo en el cuadro de diálogo Propiedades de clip (consulte *Edición de propiedades de clip* en la página 402 para obtener más información) y seleccione el color de clip que desee en la lista desplegable Color de clip, como se muestra en la Figura 393.

Figura 393. Propiedades de clip - Color de clip - Lista desplegable

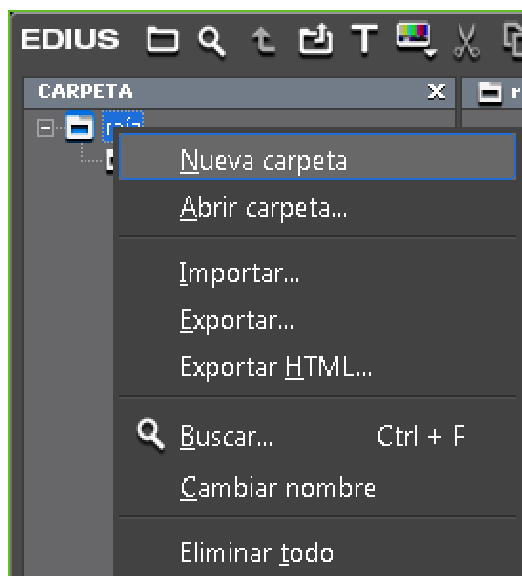


Creación de carpetas

Para crear una nueva carpeta en el contenedor, haga lo siguiente:

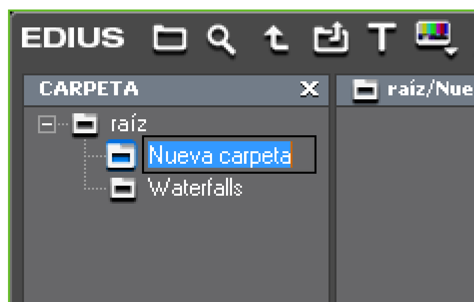
1. Haga clic con el botón derecho en la carpeta donde desea crear la nueva carpeta.
2. Seleccione Nueva carpeta en el menú (consulte la Figura 394).

Figura 394. Menú Carpeta del contenedor - Nueva carpeta



Se crea una carpeta con el nombre Nueva carpeta en la carpeta donde ha hecho clic en el Paso 1. Consulte la Figura 395 para ver un ejemplo.

Figura 395. Nueva carpeta creada

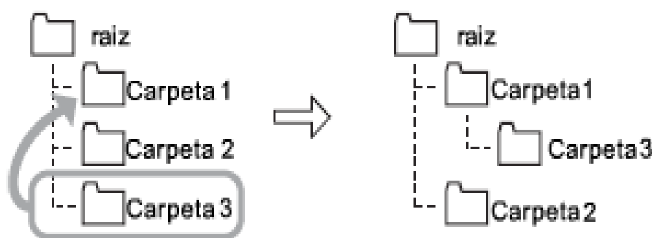


3. Especifique el nombre que desee para la nueva carpeta.

Movimiento de carpetas

Para mover una carpeta del contenedor, arrástrela a una nueva carpeta de destino. Consulte la Figura 396 para ver un ejemplo.

Figura 396. Diagrama de movimiento de carpetas



Nota La carpeta raíz (nivel superior) no se puede mover; sin embargo, se puede cambiar su nombre.

Duplicación de carpetas

Para duplicar una carpeta y su contenido en el contenedor, mantenga pulsada la tecla **[CTRL]** mientras arrastra la carpeta que copiar a una nueva carpeta de destino de nivel superior.

Nota La carpeta raíz (nivel superior) no se puede copiar.

Eliminación de carpetas

Para eliminar una carpeta del contenedor, haga lo siguiente:

Nota Si elimina una carpeta, todos los clips y las subcarpetas se eliminarán también. Si elimina la carpeta raíz (nivel superior), todos los clips (incluidos los clips de la carpeta raíz) y las subcarpetas se eliminarán; sin embargo, la carpeta raíz no se elimina.

1. Seleccione la carpeta que eliminar y haga clic en el botón **Eliminar** (resaltado en azul en la Figura 397).

Figura 397. Botón Eliminar del contenedor



Aparece un cuadro de diálogo donde se le pide que confirme la eliminación de la carpeta.

2. Haga clic en el botón **Aceptar** para eliminar la carpeta y su contenido.

Nota Cuando se elimina una carpeta, no se puede restaurar.

Selección de la carpeta que mostrar

En la vista de árbol de carpetas del contenedor, haga clic en la carpeta que mostrar.

Si la vista de árbol de carpetas no es visible, haga clic en el botón Carpeta del contenedor. El botón Carpeta queda resaltado en azul en la Figura 398.

Figura 398. Botón Carpeta del contenedor



Métodos alternativos:

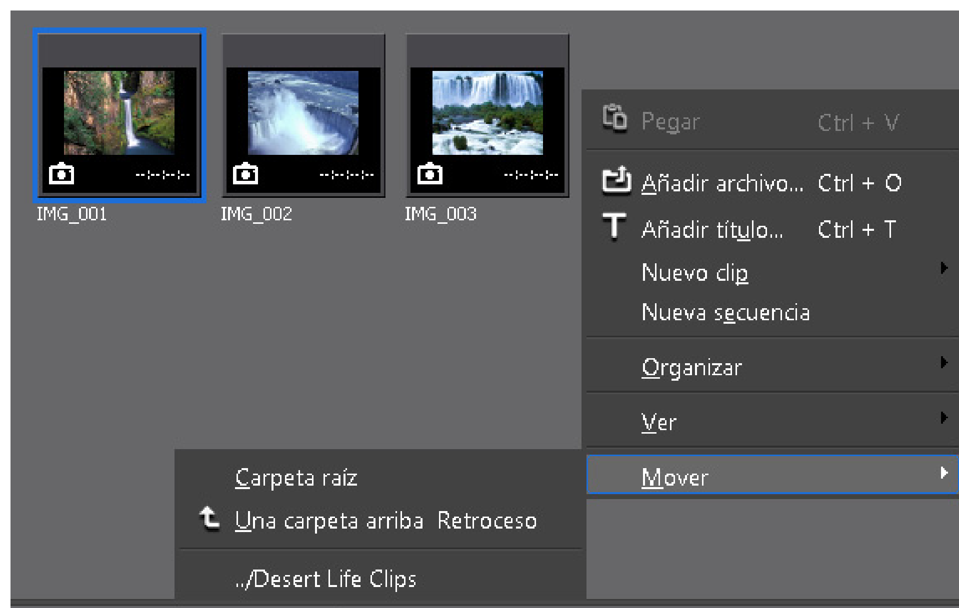
- Pulse la tecla [**RETROCESO**] para subir un nivel de carpeta desde la carpeta actual.
- Haga clic en el botón **Desplazar arriba** (resaltado en azul en la Figura 400) para subir un nivel de carpeta.

Figura 399. Botón Desplazar arriba del contenedor



1. Haga clic en un área en blanco en la visualización de clips y seleccione Mover en el menú (consulte la Figura 400).
2. Seleccione la operación que desee para mover la carpeta al nivel Carpeta raíz o Una carpeta arriba desde la carpeta actual.

Figura 400. Menú Mover de la carpeta Contenedor



Exportación de la información del contenedor

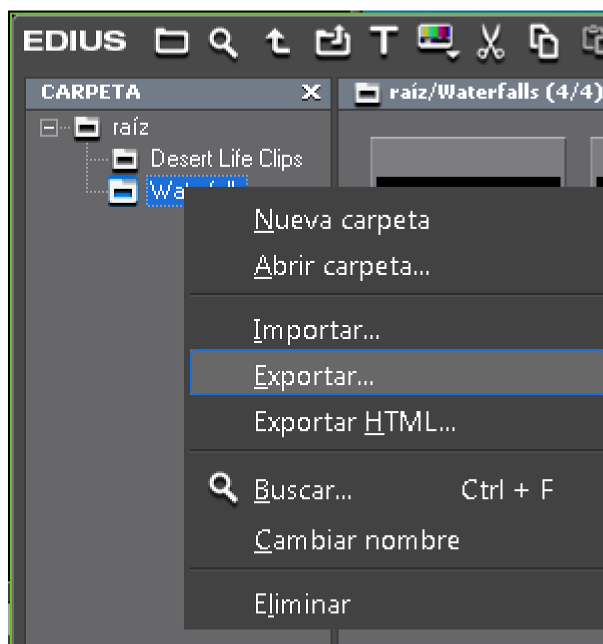
La información de la carpeta del contenedor se puede exportar como archivo .ezb con la misma estructura de carpetas.

Nota Los clips de la secuencia de la línea de tiempo no se exportan.

Para exportar información de la carpeta, incluidos todos los clips de la carpeta y cualquier subcarpeta, haga lo siguiente:

1. Haga clic con el botón derecho en la carpeta que exportar y seleccione Exportar en el menú, como se muestra en la Figura 401.

Figura 401. Menú Carpeta del contenedor - Exportar



Aparece el cuadro de diálogo Guardar como.

2. Vaya a la ubicación de la carpeta donde desee guardar el archivo .ezb (archivo de información del contenedor) y especifique el nombre de archivo que desee.

Nota Si el nombre de archivo que se ha especificado es el mismo que un archivo .ezb existente en la misma ubicación, se sobrescribe el archivo más antiguo.

3. Haga clic en el botón **Guardar** para guardar el archivo de información de la carpeta.

Nota La exportación no guarda el contenido real de la carpeta. Sólo guarda un archivo de información que se puede usar para reconstruir una carpeta y su contenido, mediante la importación del archivo de información. Los archivos del clip original deben seguir en la ubicación original.

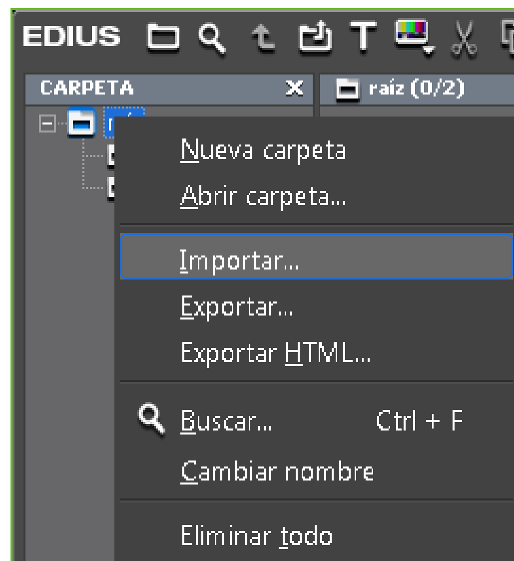
Importación de la información del contenedor

La información de la carpeta que se ha exportado se puede importar al contenedor para reconstruir una carpeta y su contenido.

Para importar un archivo de información de carpeta (extensión .ezb), siga estos pasos:

1. Haga clic con el botón derecho en la carpeta donde desea importar un archivo de información de carpeta y seleccione Importar en el menú. Consulte la Figura 402.

Figura 402. Menú Carpeta del contenedor - Importar



Aparece el cuadro de diálogo Abrir archivo.

2. Vaya a la carpeta que contiene los archivos .ezb que desee y seleccione el archivo.
3. Haga clic en el botón **Abrir** para importar la estructura de carpetas.

Nota La carpeta exportada y su contenido se crean en la carpeta donde ha hecho clic con el botón derecho en el Paso 1. Los clips almacenados en la carpeta en el momento en que se exportó deben existir todavía en su ubicación original, o bien no se pueden importar.

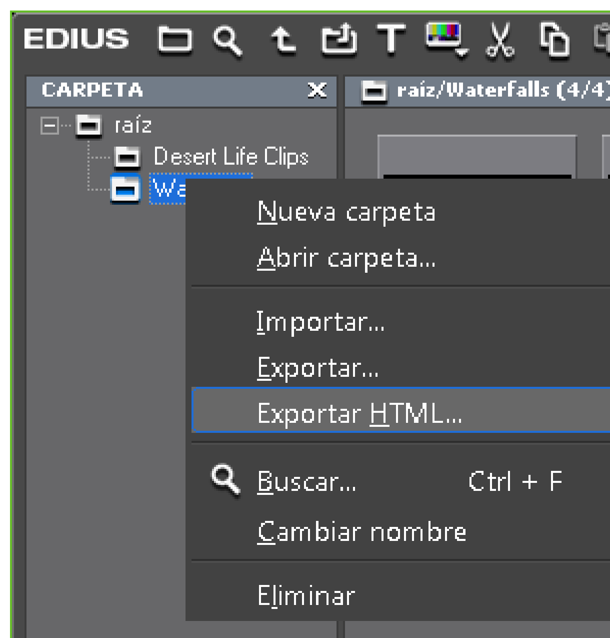
Exportación de la información almacenada

La información de la carpeta se puede exportar como archivo .html, independientemente de que se usen las hojas de estilo en cascada como plantilla.

Para exportar una estructura de carpeta como archivo .html, haga lo siguiente:

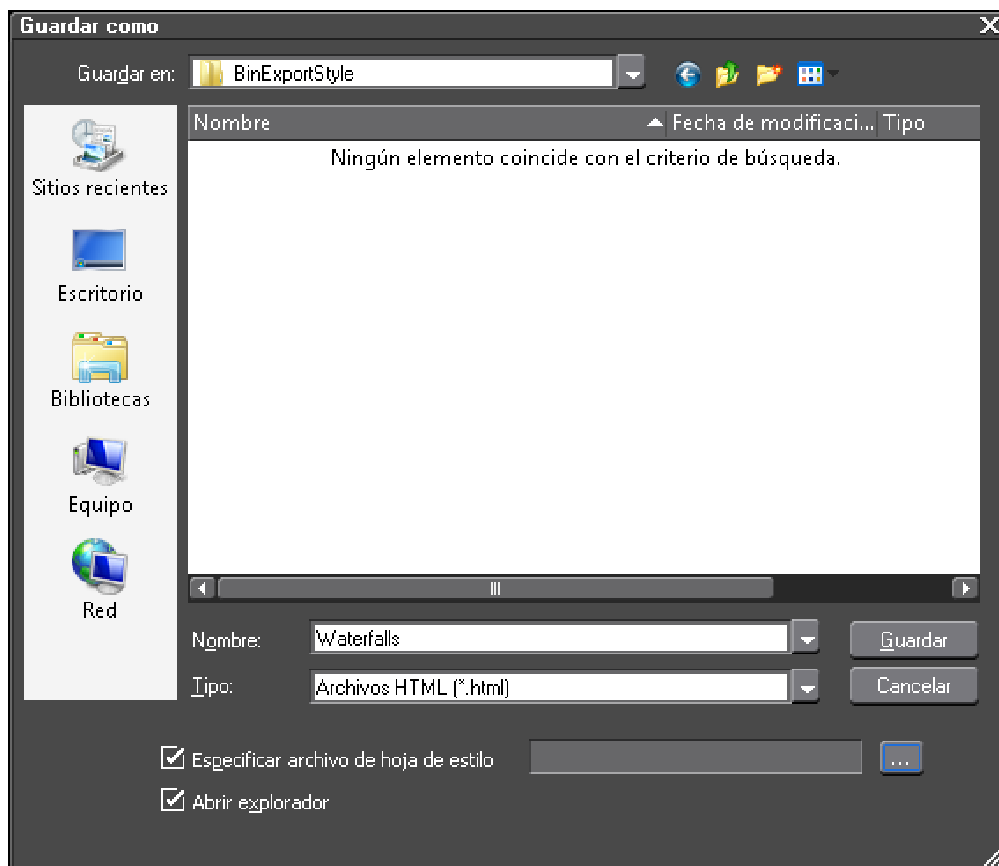
1. Haga clic con el botón derecho en la carpeta que exportar y seleccione Exportar HTML... en el menú, como se muestra en la Figura 403.

Figura 403. Menú Carpeta del contenedor - Exportar HTML



Aparece el cuadro de diálogo Guardar como, tal y como se muestra en la Figura 404.

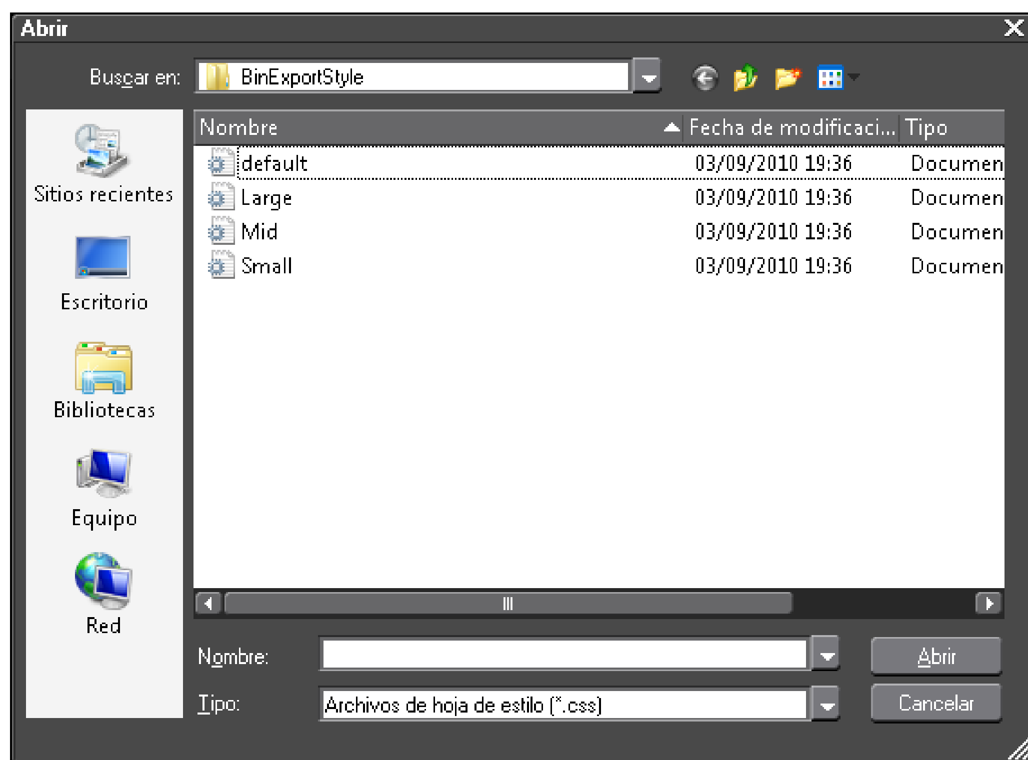
Figura 404. Cuadro de diálogo Guardar como - Selección de hojas de estilo en cascada



2. Seleccione la opción Especificar archivo de hoja de estilo si desea seleccionar una hoja de estilo en cascada (archivo .css) para el archivo .html. Utilice el botón **...** que hay junto a esta opción para ir a la ubicación de la carpeta que contiene los archivos .css. Si no desea aplicar una hoja de estilo, vaya al Paso 4.

Nota Como se ilustra en la Figura 405, en la carpeta BinExportStyle del directorio de instalación de EDIUS se proporcionan algunas hojas de estilo.

Figura 405. Hojas de estilo HTML de EDIUS



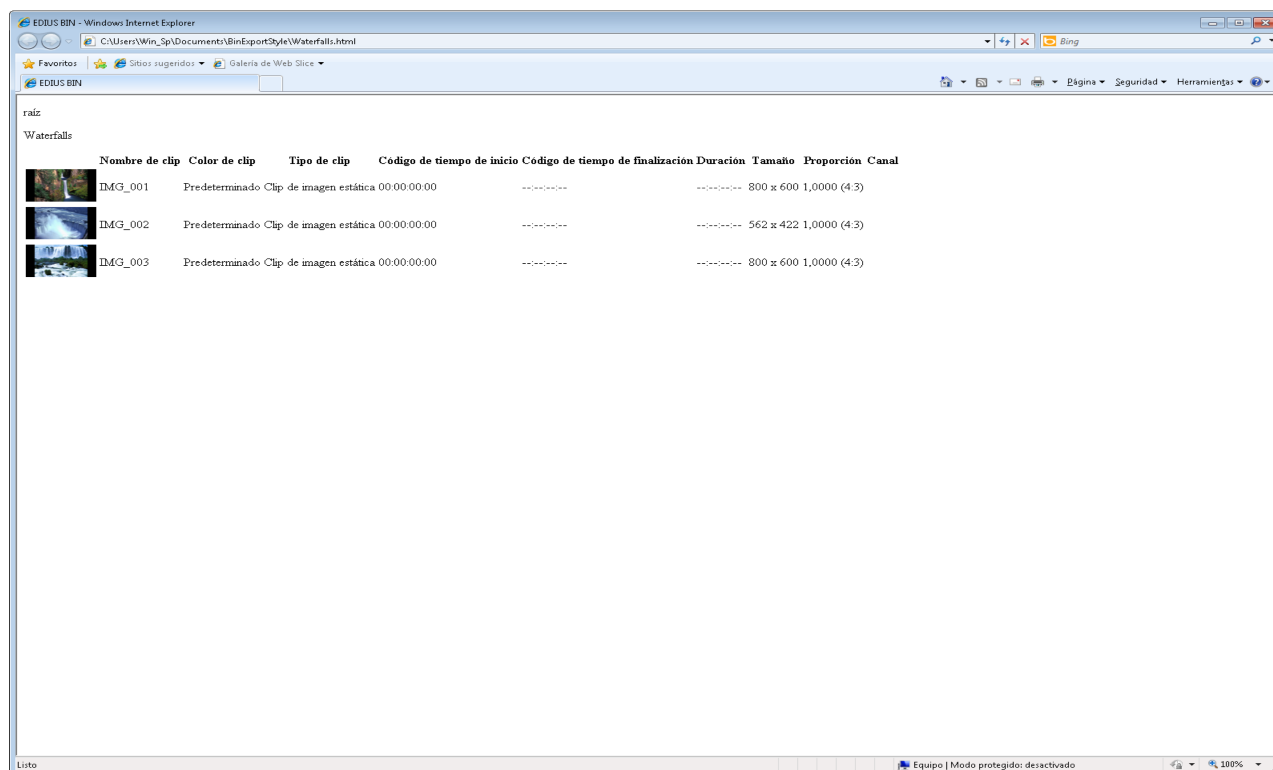
3. Seleccione el archivo de hoja de estilo que desee y haga clic en el botón **Abrir**.

4. Vaya a la ubicación donde desee guardar el archivo .html y especifique el nombre que desee para el archivo.

5. Haga clic en el botón **Guardar** para exportar la información de la carpeta como archivo .html.

En la Figura 406 se muestra un ejemplo de una carpeta y su contenido exportado como archivo .html con la hoja de estilo en cascada pequeña aplicada.

Figura 406. Carpeta exportada como HTML con hoja de estilo en cascada



Búsqueda de clips en el contenedor

Para buscar un clip en el contenedor, haga lo siguiente:

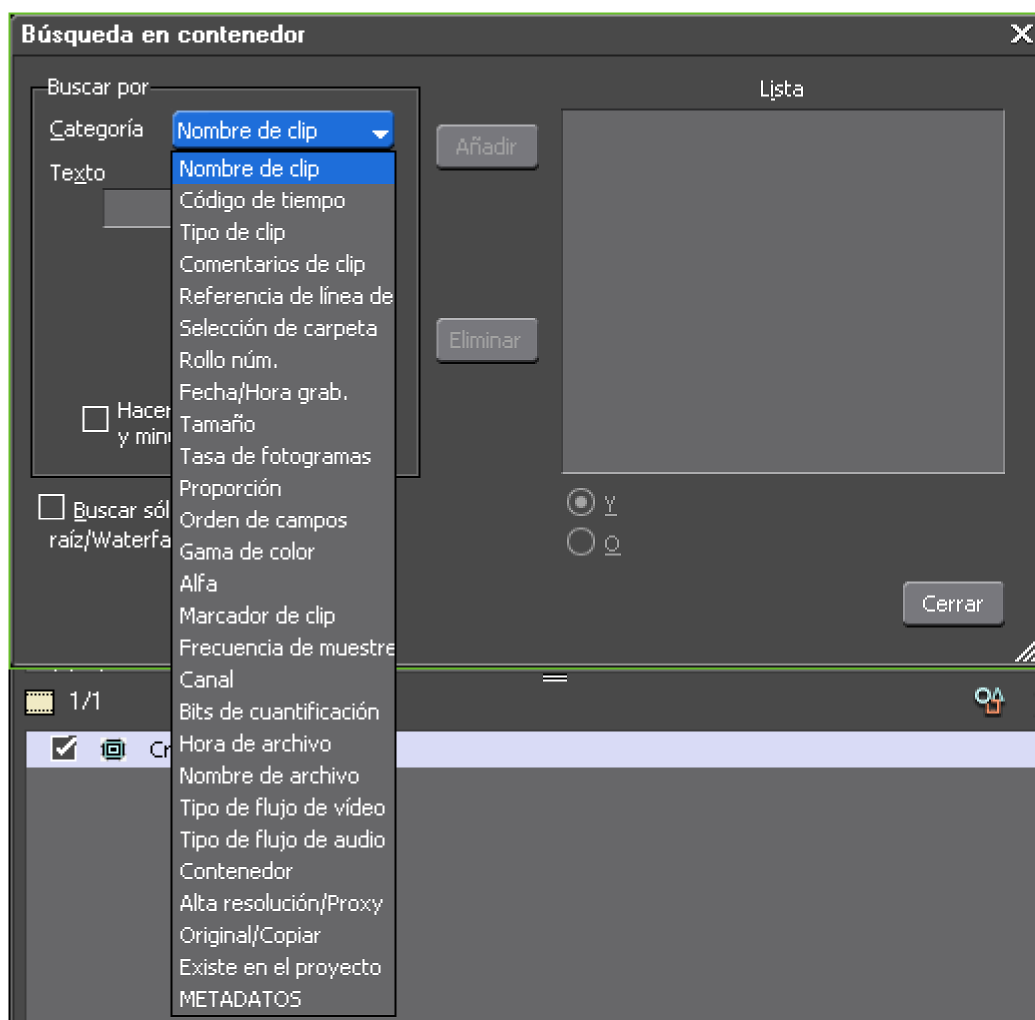
1. Haga clic en el botón Buscar (resaltado en azul en la Figura 407) en el contenedor.

Figura 407. Botón Buscar en contenedor



Aparece el cuadro de diálogo Buscar en contenedor que se muestra en la Figura 408.

Figura 408. Cuadro de diálogo Buscar en contenedor

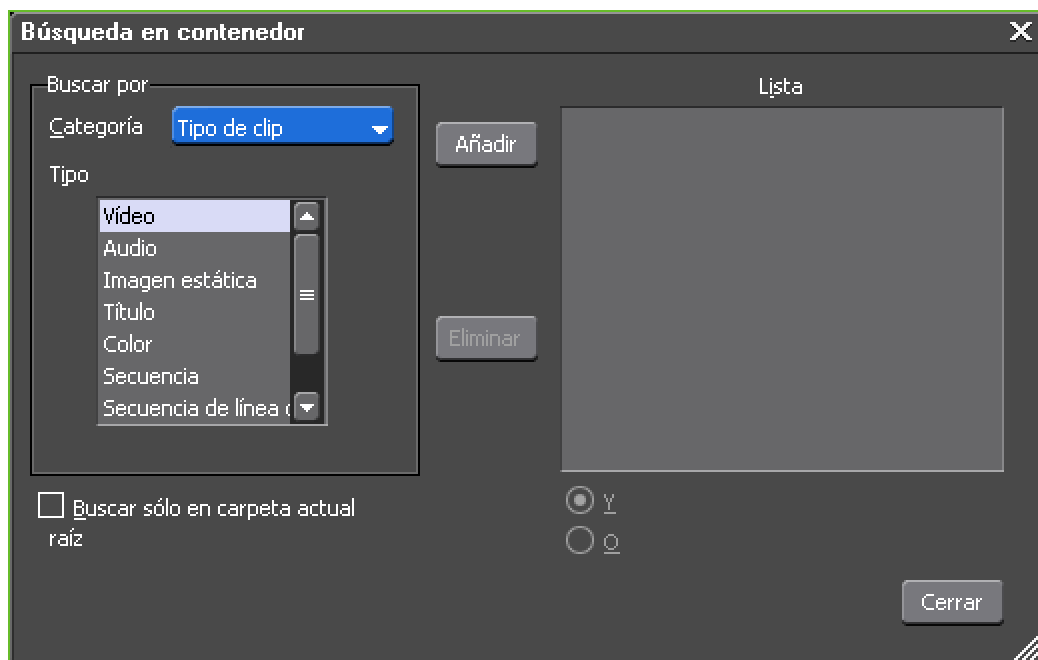


2. Seleccione un criterio de búsqueda en el cuadro de lista desplegable Categoría, tal y como se ha mostrado anteriormente.

El cuadro de diálogo Búsqueda en contenedor cambia a un cuadro de diálogo específico de la categoría basado en el criterio seleccionado en el Paso 2. Consulte la Figura 409 para observar un ejemplo basado en el tipo de clip.

Nota El cuadro de diálogo específico de la categoría será distinto para diferentes categorías de búsqueda. Los pasos restantes se presentan como ejemplo que se aplica a una búsqueda de tipo de clip solamente.

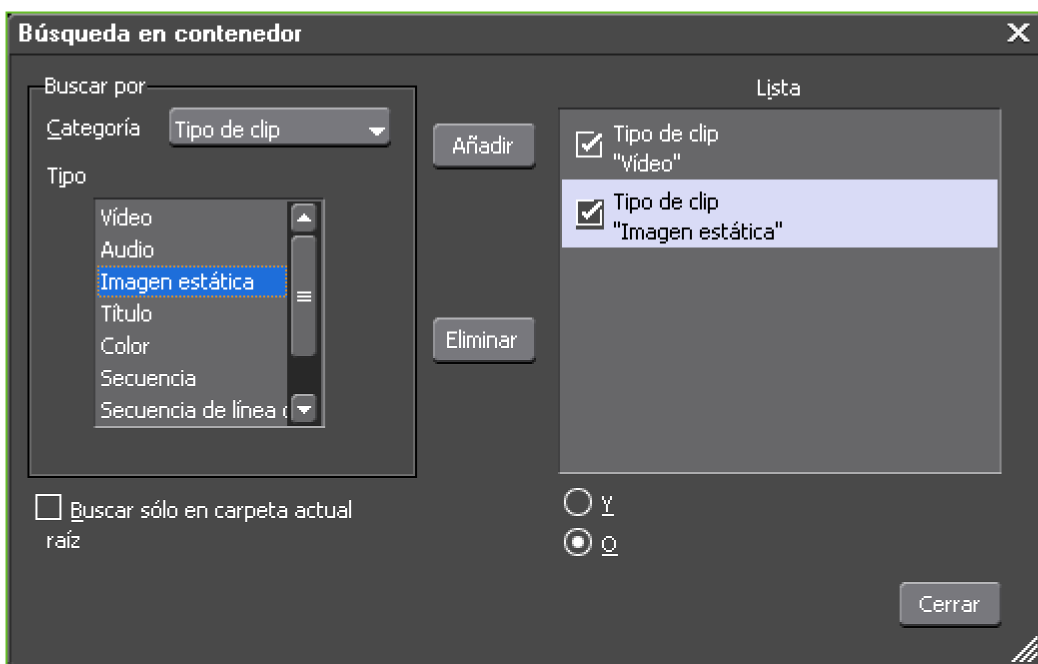
Figura 409. Cuadro de diálogo Buscar en contenedor específico de la categoría



3. Seleccione el tipo de clip que desee buscar y haga clic en el botón **Añadir**.
4. Repita el paso Paso 3 para otros tipos de búsqueda que desee añadir.

Todos los tipos de búsqueda añadidos aparecen en la sección Lista, como se muestra en la Figura 410.

Figura 410. Lista Buscar en contenedor



5. Seleccione parámetros de búsqueda adicionales como una lógica de búsqueda And y Or, así como Buscar sólo en carpeta actual.

Nota Con la búsqueda de tipo de clip del ejemplo anterior, debe elegirse Or como operador lógico de búsqueda, ya que ningún clip coincidirá con la lógica And de un clip de vídeo y un clip de imagen estática.

Los clips encontrados aparecen en la carpeta de resultados de la búsqueda en la vista de carpetas.

6. Para cerrar el cuadro de diálogo Buscar en contenedor, haga clic en el botón **Cerrar**.

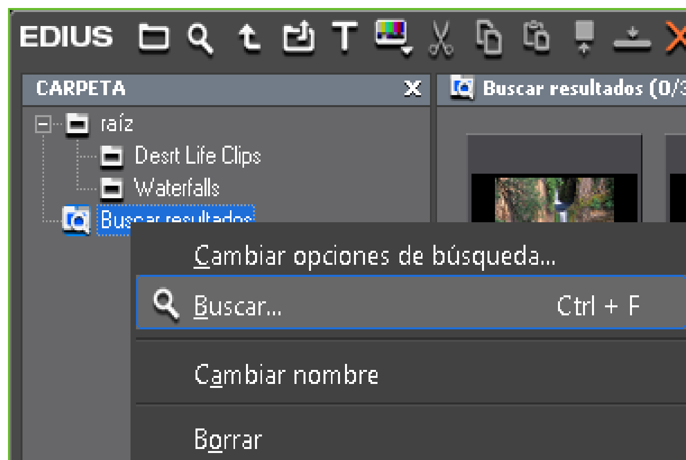
Métodos alternativos:

- Haga clic con el botón derecho en la vista de carpetas del contenedor y seleccione Buscar en el menú.
- Pulse las teclas [**CTRL**]+[**F**].

Información de búsqueda adicional y consideraciones:

- Para eliminar un criterio de búsqueda, selecciónelo en la Lista y haga clic en el botón **Eliminar**.
- Puede concretar el resultado en la carpeta de resultados de la búsqueda. Para ello, con el botón derecho haga clic en la carpeta Buscar resultados y seleccione Buscar (consulte la Figura 411) y especifique criterios de búsqueda, como se explica en los pasos anteriores.

Figura 411. Búsqueda en carpeta Buscar resultados



- Haga clic con el botón derecho en la carpeta Buscar resultados y seleccione Cambiar opciones de búsqueda en el menú para cambiar los criterios de búsqueda.
- Seleccione Buscar sólo en carpeta actual para que la búsqueda se efectúe solamente en la carpeta seleccionada. Las subcarpetas quedan excluidas de la búsqueda.
- Los clips Imagen estática, Barra de color, Color mate y Título no tienen puntos de entrada ni de salida. Al buscar por puntos de entrada y de salida, estos tipos de clips no se encontrarán.
- El tipo Duración del clip en una búsqueda de categoría de Código de tiempo no encontrará los clips Imagen estática, Barras de color, Color mate ni Título, ya que la duración del clip es la longitud entre los puntos de entrada y de salida, y estos tipos de clips no tienen puntos de entrada ni de salida.

Nota La carpeta Buscar resultados no se puede mover.

Búsqueda de clips sin utilizar

Para encontrar clips en el contenedor que no se utilizan en la línea de tiempo, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón Buscar (resaltado en azul en la Figura 412) en el contenedor.

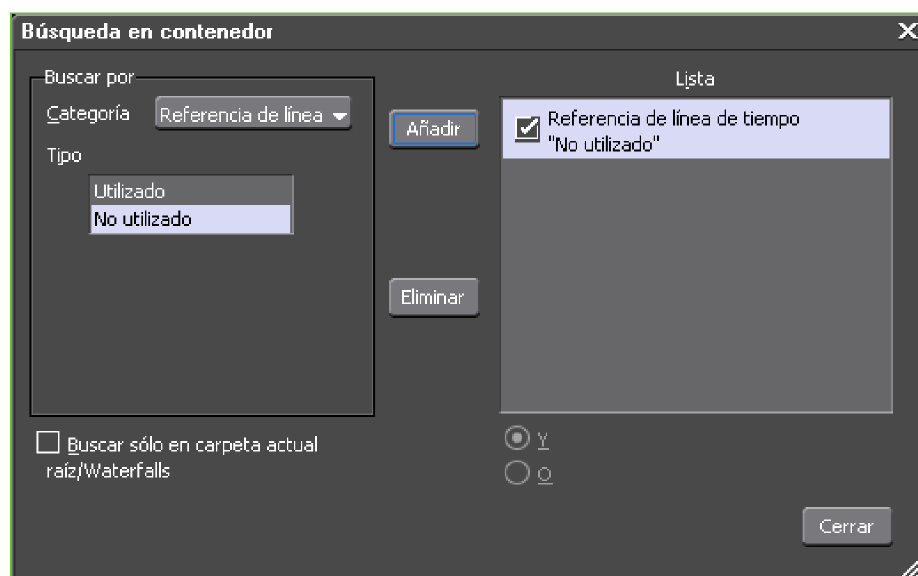
Figura 412. Botón Buscar en contenedor



Aparece el cuadro de diálogo Buscar en contenedor.

2. Seleccione Referencia de línea de tiempo en la lista desplegable Categoría.
3. Seleccione No utilizado y haga clic en el botón **Añadir**. Consulte la Figura 413.

Figura 413. Búsqueda de clips sin utilizar en el cuadro de diálogo Buscar en contenedor

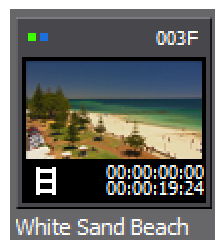


4. Haga clic en el botón **Cerrar** para cerrar el cuadro de diálogo Buscar en contenedor.

Para eliminar los archivos de origen de clips sin utilizar, haga clic con el botón derecho en el clip en la carpeta Buscar resultados y seleccione Eliminar archivo en el menú.

Nota Los clips sin utilizar en la línea de tiempo presentan un punto verde en la esquina superior izquierda de la visualización del clip (consulte la Figura 414). El punto verde no está presente para los clips no utilizados en la línea de tiempo.

Figura 414. Clip utilizado en la línea de tiempo



Para liberar clips sin utilizar en el contenedor, haga clic con el botón derecho en el clip en la carpeta Buscar resultados y seleccione Eliminar en el menú. La liberación de clips elimina los clips del contenedor, pero no elimina el archivo de origen.

Nota Cuando se libera un clip de la carpeta Buscar resultados, el clip vinculado en la carpeta raíz también se libera. Estos clips no se pueden restaurar (liberación cancelada).

Eliminación de Buscar resultados

Para eliminar la carpeta Buscar resultados, haga lo siguiente:

1. Seleccione la carpeta Buscar resultados y haga clic en el botón Eliminar (resaltada en azul en la Figura 397).

Figura 415. Botón Eliminar del contenedor



Aparece un cuadro de diálogo en el que se le pide que confirme la eliminación.

2. Haga clic en el botón **Aceptar** para eliminar la carpeta Buscar resultados y su contenido.

Métodos alternativos:

- Haga clic con el botón derecho del ratón en la carpeta Buscar resultados, seleccione Eliminar en el menú y haga clic en el botón **Aceptar** en el cuadro de diálogo de confirmación.
- Seleccione la carpeta Buscar resultados, pulse la tecla [**Supr**] y haga clic en el botón **Aceptar** en el cuadro de diálogo de confirmación.

Nota Cuando se haya eliminado, la carpeta Buscar resultados no se puede restaurar sin recrear la búsqueda.

Sección 5

Utilización de la línea de tiempo

La mayoría del trabajo que se realiza en cualquier proyecto de EDIUS se lleva a cabo en la línea de tiempo. Los clips se colocan en la línea de tiempo para editarlos y añadir efectos de transición y títulos. Cuando se termina el proyecto, se exporta al formato final para su visualización.

En las secciones precedentes se explican los elementos de la interfaz de EDIUS, las opciones que afectan al modo de trabajo, la administración de clips y la captura de material de origen para su uso en EDIUS. Si comprende estos conceptos, está listo para comenzar a usar las herramientas de EDIUS para crear proyectos de vídeo.

La edición es el proceso en el que se colocan, mueven, eliminan, copian, modifican, ajustan y marcan clips en la línea de tiempo para crear el proyecto final. Al terminar el proceso de edición, se añaden transiciones, efectos y títulos antes de exportar el proyecto final. En esta sección se explican las tareas propias del proceso de edición.

Opciones de Línea de tiempo

Al llevar a cabo operaciones en la línea de tiempo, su configuración determina el comportamiento de muchas de estas operaciones. Hay interdependencias con algunos valores de la configuración; es decir, es posible que el comportamiento del valor B dependa de la configuración del valor A. Las explicaciones siguientes abarcan los diversos valores de la línea de tiempo y las interdependencias que pueda haber entre estos valores.

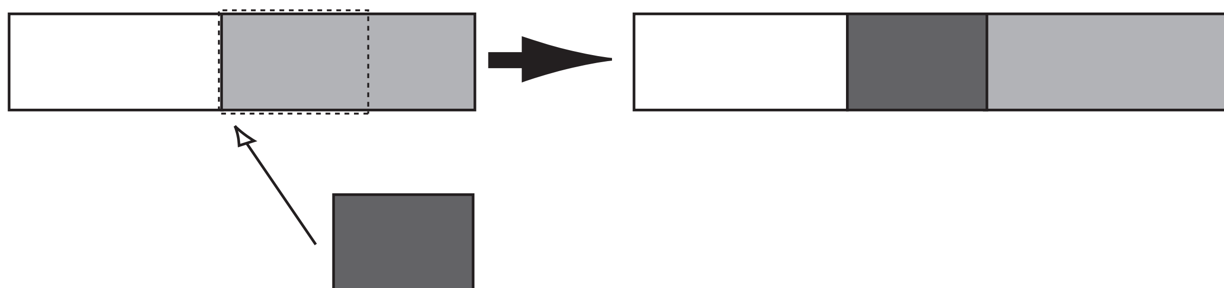
Modos de edición

Estos valores afectan al comportamiento de las operaciones de edición en la línea de tiempo.

Modo de inserción

Si el modo de inserción está activado, al añadirse un clip nuevo cualquier clip que ya hubiera en el punto de inserción se avanza en el tiempo para poder alojar el clip nuevo. La duración de la secuencia se amplía con la duración del clip insertado (consulte la Figura 416). Predeterminado = Activado.

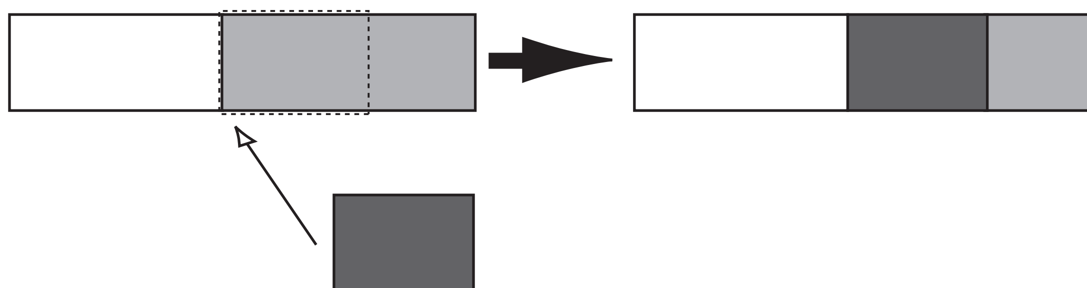
Figura 416. Ejemplo de modo de inserción



Modo de sobrescritura

Si el modo de sobrescritura está activado, al añadirse un clip nuevo sobrescribe cualquier clip que ya hubiera en el punto de inserción según la superposición que hubiera entre los dos clips. La duración de la secuencia no aumenta si el clip insertado tiene una duración más corta o igual que el clip que sobrescribe (consulte la Figura 417). Predeterminado = Desactivado.

Figura 417. Ejemplo de modo de sobrescritura



Nota El modo de inserción y el de sobrescritura se excluyen mutuamente. Sólo puede estar activo uno de los dos. Al activarse un modo, el otro se desactiva automáticamente.

Los modos de inserción y sobrescritura se seleccionan con el botón **Modo de inserción/sobrescritura** (resaltado en azul en la Figura 418) encima de las cabeceras de pista en la línea de tiempo.

Figura 418. Botón para alternar entre el modo de inserción y el de sobrescritura



El modo se cambia cada vez que se hace clic en el botón.

= Modo de inserción = Modo de sobrescritura

Si se pulsa la tecla [**INSERT**] del teclado también se alterna entre el modo de inserción y el de sobrescritura.

Nota Si está activado el modo de sobrescritura, las opciones de vinculación no están disponibles.

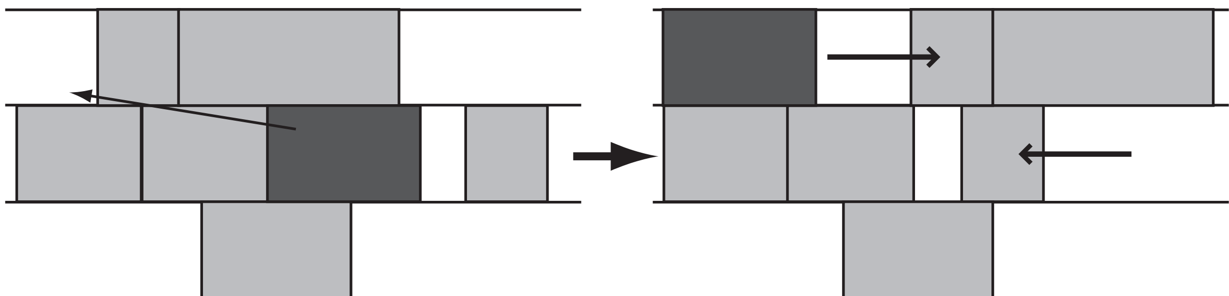
Modo vinculado

Si está activado el modo vinculado, al eliminarse o ajustarse un clip, los clips que van después en la línea de tiempo se desplazan para ocupar el espacio que antes ocupaba el clip ajustado o eliminado. Predeterminado = Activado.

Nota Si el modo vinculado está activado, el comportamiento de los clips en todas las pistas también se ve afectado por la opción del modo de sincronización de vinculación de pistas. Los ejemplos siguientes muestran el efecto de la opción del modo de sincronización de vinculación de pistas al editar en modo vinculado.

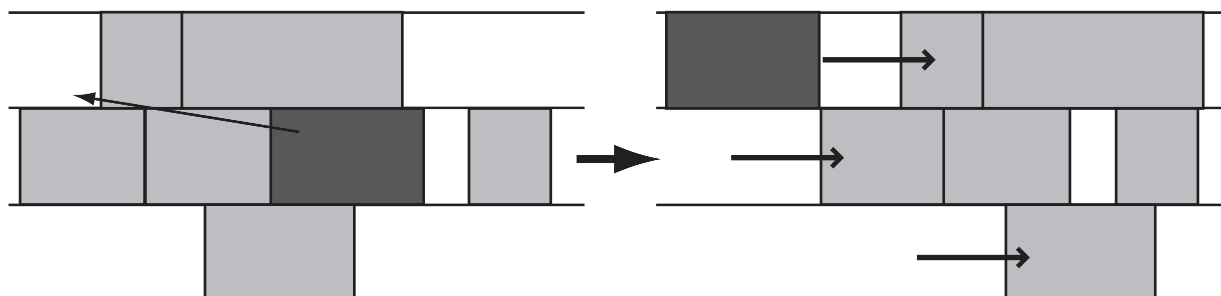
La Figura 419 representa el movimiento de clips en varias pistas de la línea de tiempo con el modo vinculado activado, el modo de sincronización de vinculación desactivado y el modo de inserción activado.

Figura 419. Modo vinculado activado/Sincronización de vinculación desactivada/Modo de inserción activado



La Figura 420 representa el movimiento de clips en varias pistas de la línea de tiempo con el modo vinculado, el modo de sincronización de vinculación de pistas y el modo de inserción activados.

Figura 420. Modo vinculado activado/Modo de sincronización de vinculación de pistas activado/ Modo de inserción activado



El modo vinculado se activa y desactiva con el botón **Definir modo vinculado** (resaltado en azul en la Figura 421) encima de las cabeceras de pista en la línea de tiempo.

Figura 421. Botón Definir modo vinculado



El modo se cambia cada vez que se hace clic en el botón.

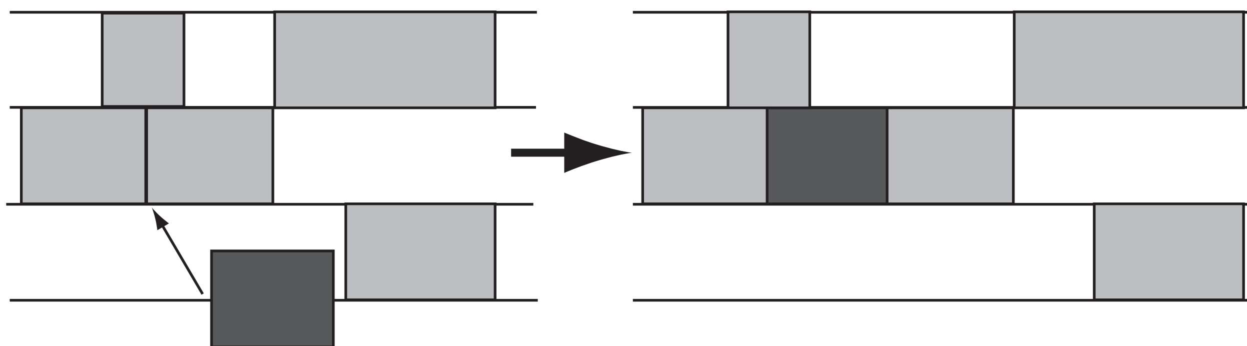
 = Modo vinculado activado  = Modo vinculado desactivado

Si se pulsa la tecla [**R**], el modo vinculado también se activa y desactiva.

Sincronización de vinculación de pistas

La sincronización de vinculación de pistas puede definirse para pistas concretas o para todas las pistas. Si está activado el modo de sincronización de vinculación de pistas, la edición de una pista (por ejemplo, insertar, suprimir o mover clips) afecta a todas las demás pistas que deben sincronizar su vinculación si también está activado el modo de inserción. Todas las pistas se mantienen sincronizadas, es decir, conservan sus posiciones anteriores una respecto a otra desde el punto de inserción en adelante. Consulte la Figura 422 para obtener una ejemplo de modo de sincronización de vinculación de pistas activado en todas las pistas. Predeterminado = Activado para todas las pistas.

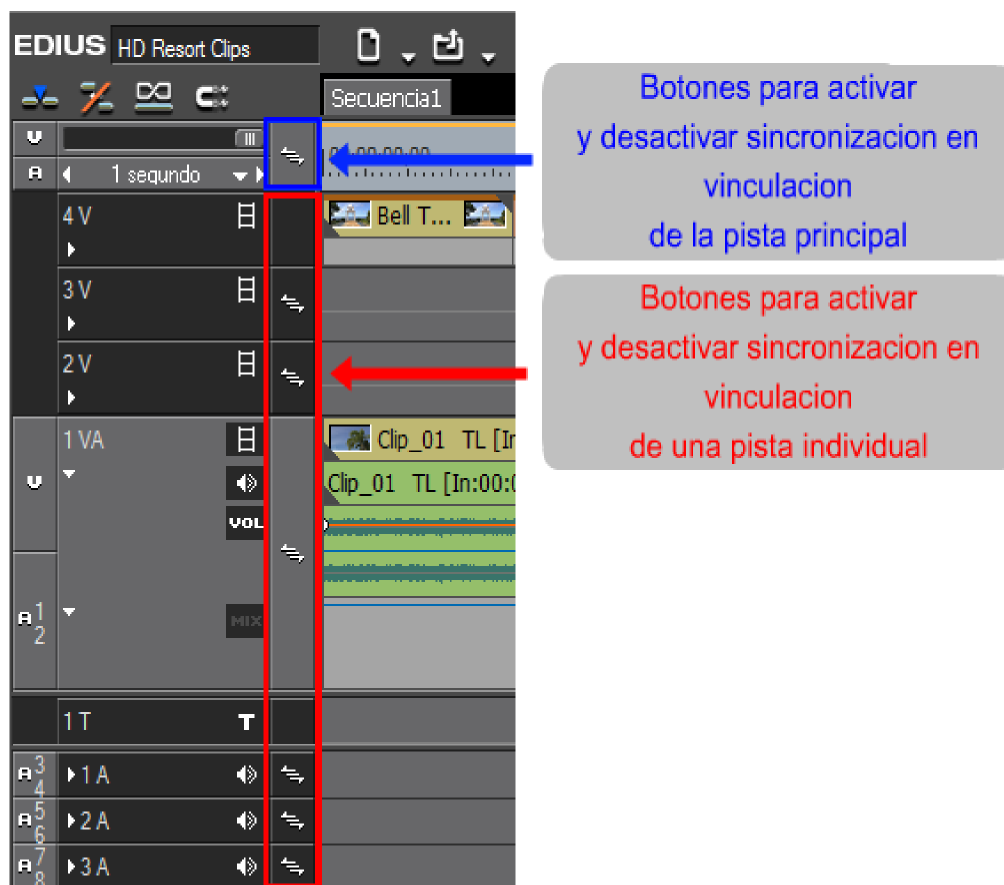
Figura 422. Con modo de inserción activado



La sincronización de vinculación se activa o desactiva en todas las pistas o en pistas individuales.

Como se muestra en la Figura 423, los controles de sincronización de vinculación se asocian con cada pista en la línea de tiempo. asimismo, un botón principal de activación y desactivación define el modo de sincronización de vinculación de todas las pistas simultáneamente.

Figura 423. Controles del modo de sincronización de pistas



En la Figura 423, la sincronización de vinculación está activada en todas las pistas salvo 4V y 1T. El indicador de sincronización de vinculación se muestra en todas las pistas que tienen activado dicho modo.

Nota Si el modo de sincronización de vinculación está desactivado en una pista en concreto, el icono de vinculación de pista no se muestra en la cabecera de pista de dicha pista, como se muestra en la Figura 423.

Los botones de sincronización principal e individual se pueden alternar. Si la sincronización de vinculación está desactivada, se activa al hacer clic en el botón. Si está activada, se desactiva al hacer clic en el botón.

Botón principal de sincronización de vinculación de pistas

El botón **principal de sincronización de vinculación** activa o desactiva la sincronización de vinculación de todas las pistas desbloqueadas (consulte *Bloqueo de pista* en la página 449 para obtener más información sobre las pistas bloqueadas y desbloqueadas).

El botón principal de sincronización de vinculación se atiene a las reglas siguientes:

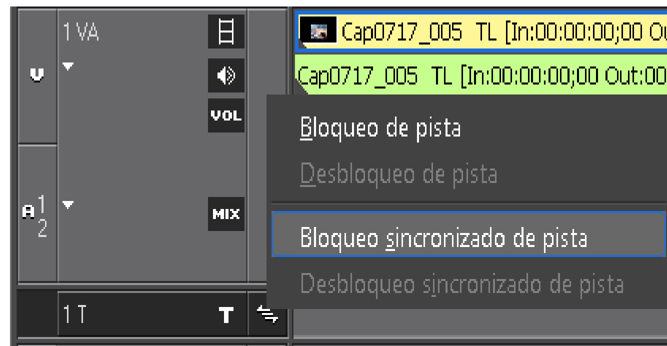
- Si la sincronización de vinculación está desactivada incluso para una pista desbloqueada, al hacer clic en el botón principal de sincronización de vinculación se activará para todas las pistas desbloqueadas.
- Si la sincronización de vinculación está activada incluso para una pista desbloqueada, al hacer clic en el botón principal de sincronización de vinculación se desactivará para todas las pistas desbloqueadas.

Sincronización de vinculación de pistas individuales

Cualquiera de los métodos siguientes activa o desactiva la sincronización de vinculación de una pista específica:

- Haga clic en el botón **individual de sincronización de vinculación** de la pista correspondiente.
- Utilice el menú contextual en la pista correspondiente, como se muestra en la Figura 424. Con el botón derecho, haga clic en la cabecera de pista que contenga el indicador de sincronización de vinculación de pista para visualizar el menú. Si la sincronización de vinculación de pista está desactivada, en el menú haga clic en Bloquear sincronización de pista para activarla. Si la sincronización de vinculación de pista está activada, seleccione Desbloqueo sincronizado de pista para desactivarla.

Figura 424. Menú contextual de sincronización de vinculación de pista



Comandos de teclas de sincronización de vinculación

La Tabla 4 muestra los comandos de teclas para activar y desactivar la sincronización de vinculación de todas las pistas o sólo algunas de ellas.

Tabla 4. Comandos de teclas de sincronización de vinculación

Teclas de comandos	Pista - Acción
[**MAYÚS**]+[**ALT**]+[**1**]	1A - Activar o desactivar sincronización de vinculación
[**MAYÚS**]+[**ALT**]+[**2**]	2A - Activar o desactivar sincronización de vinculación
[**MAYÚS**]+[**ALT**]+[**3**]	3A - Activar o desactivar sincronización de vinculación
[**MAYÚS**]+[**ALT**]+[**4**]	4A - Activar o desactivar sincronización de vinculación
[**MAYÚS**]+[**ALT**]+[**5**]	5A - Activar o desactivar sincronización de vinculación
[**MAYÚS**]+[**ALT**]+[**6**]	6A - Activar o desactivar sincronización de vinculación
[**MAYÚS**]+[**ALT**]+[**7**]	7A - Activar o desactivar sincronización de vinculación
[**MAYÚS**]+[**ALT**]+[**8**]	8A - Activar o desactivar sincronización de vinculación
[**MAYÚS**]+[**ALT**]+[**9**]	Todas las pistas A - Activar o desactivar sincronización de vinculación
[**MAYÚS**]+[**ALT**]+[**0**]	Todas las pistas - Activar o desactivar sincronización de vinculación
[**MAYÚS**]+[**ALT**]+[**CTRL**] +[**1**]	1 VA/V - Activar o desactivar sincronización de vinculación
[MAYÚS]+[**ALT**]+[**CTRL**] +[**2**]	2 VA/V - Activar o desactivar sincronización de vinculación
[**MAYÚS**]+[**ALT**]+[**CTRL**] +[**3**]	3 VA/V - Activar o desactivar sincronización de vinculación
[**MAYÚS**]+[**ALT**]+[**CTRL**] +[**4**]	4 VA/V - Activar o desactivar sincronización de vinculación
[**MAYÚS**]+[**ALT**]+[**CTRL**] +[**5**]	5 VA/V - Activar o desactivar sincronización de vinculación
[**MAYÚS**]+[**ALT**]+[**CTRL**] +[**6**]	6 VA/V - Activar o desactivar sincronización de vinculación
[**MAYÚS**]+[**ALT**]+[**CTRL**] +[**7**]	7 VA/V - Activar o desactivar sincronización de vinculación

Tabla 4. Comandos de teclas de sincronización de vinculación

Teclas de comandos	Pista - Acción
[**MAYÚS**]+[**ALT**]+[**CTRL**] +[**8**]	8 VA/V - Activar o desactivar sincronización de vinculación
[**MAYÚS**]+[**ALT**]+[**CTRL**] +[**9**]	Todas las pistas VA/V - Activar o desactivar sincronización de vinculación

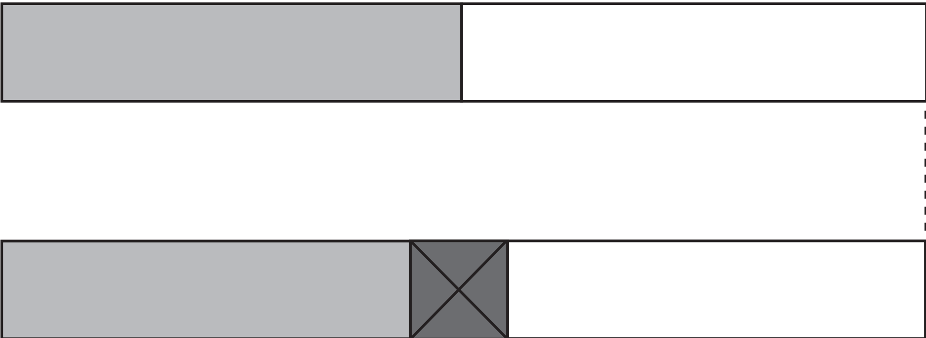
Modo de ampliación

El modo de ampliación y el modo de mantenimiento se controlan mediante el valor Ampliar clips al aplicar transición/fundido en el cuadro de diálogo Opciones de la línea de tiempo. Cuando se activa (marca) esta opción se activa el modo de ampliación. Cuando se desactiva (desmarca) la opción se activa el modo de mantenimiento.

Para cambiar la opción, seleccione Opciones>Opciones de usuario>Aplicación>Línea de tiempo en la barra de menús de la ventana de visualización. Active o desactive la opción Ampliar clips al aplicar transición/fundido según el modo que desee.

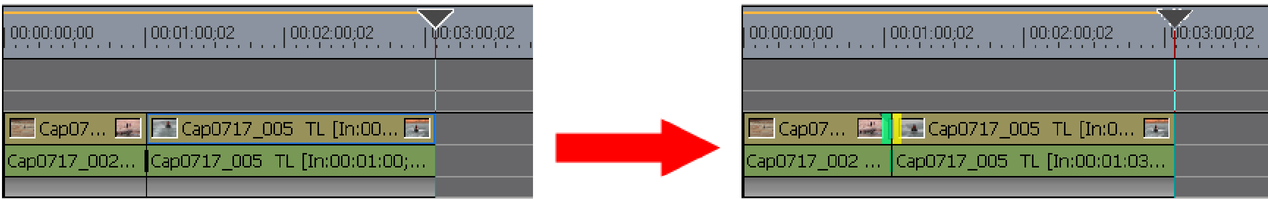
- En el modo de ampliación, añadir o quitar una transición o un fundido de sonido entre clips no modificará la duración total de la secuencia de la línea de tiempo como se indica en la Figura 425.

Figura 425. Ejemplo de modo de ampliación



Al agregar una transición o un fundido de sonido, los puntos de entrada y salida de los clips que se encuentran antes y después de la transición se amplían con la duración de la transición. El resultado final es que la duración total de la secuencia no cambia. Consulte la Figura 426.

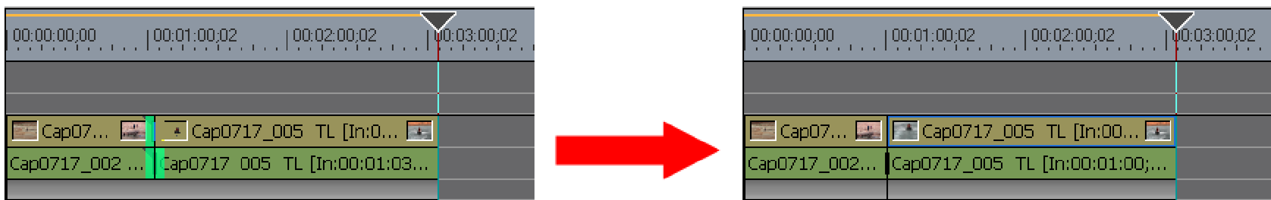
Figura 426. Transición añadida - Modo de ampliación



Nota Si un clip no tiene un margen, no se pueden establecer fundidos de sonido ni transiciones (excepto en el área Mezclador). La duración del fundido o la transición sólo puede ampliarse por la cantidad de margen de un clip. Consulte *Margen* en la página 92 para obtener más información.

Si se elimina una transición o un fundido de sonido entre clips, los puntos de entrada y salida que se encuentren antes y después de la transición se contraen en una cantidad igual a la duración de la transición; la duración total de la secuencia se queda igual. Consulte la Figura 427.

Figura 427. Transición suprimida - Modo de ampliación



Nota Cuando se suprime uno de los clips con la transición, ésta también se suprime. La duración del clip restante cambia y se amplía a la ubicación central de la transición suprimida.

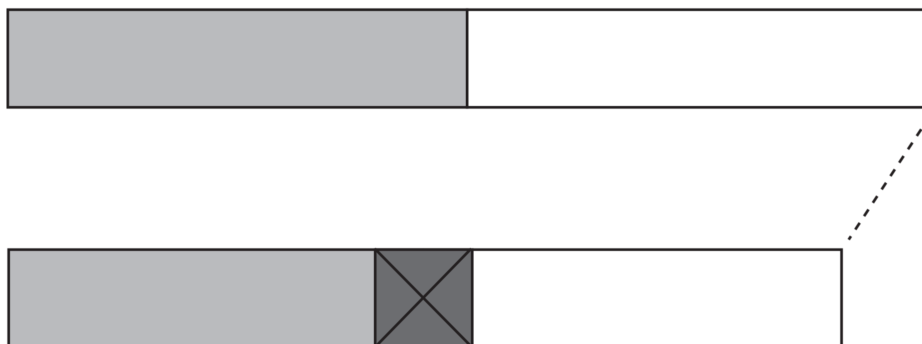
Modo de mantenimiento

El modo de ampliación y el modo de mantenimiento se controlan mediante el valor Ampliar clips al aplicar transición/fundido en el cuadro de diálogo Opciones de la línea de tiempo. Cuando se activa (marca) esta opción se activa el modo de ampliación. Cuando se desactiva (desmarca) la opción se activa el modo de mantenimiento. Consulte *Ampliar clips al aplicar transición/fundido* en la página 193 para obtener más información.

Para cambiar la opción, seleccione Opciones>Opciones de usuario>Aplicación>Línea de tiempo en la barra de menús de la ventana de visualización. Active o desactive la opción Ampliar clips al aplicar transición/fundido según el modo que desee.

- En el modo de mantenimiento, añadir una transición o un fundido de sonido entre clips recorta la duración total de la secuencia de la línea de tiempo (como se indica en la Figura 428). Eliminar una transición o un fundido amplía la secuencia de la línea de tiempo.

Figura 428. Ejemplo de modo de mantenimiento



Al añadir una transición o un fundido de sonido, los clips que se encuentren antes y después de la transición se superponen según la duración de la transición. El resultado final es que la duración total de la secuencia se reduce según la duración de la transición, como se muestra en la Figura 429.

Figura 429. Transición añadida - Modo de mantenimiento



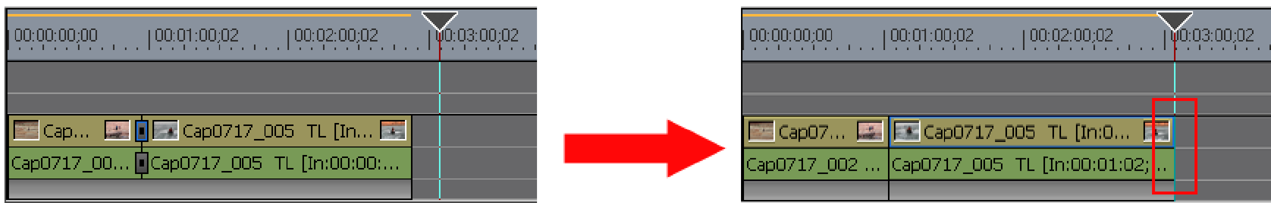
Cuando se aumenta la duración de una transición, los clips se mueven a la izquierda y la duración total de la secuencia cambia de acuerdo con la duración de la transición, como se muestra en la Figura 430.

Figura 430. Duración de la transición ampliada - Modo de mantenimiento



Al eliminarse una transición o un fundido de sonido, la duración total de la secuencia se amplía según la duración de la transición, como se muestra en la Figura 431.

Figura 431. Transición suprimida - Modo de mantenimiento



Nota La duración total de la secuencia de la línea de tiempo al añadir, modificar o suprimir una transición también puede verse afectada por el modo de sincronización y las opciones de inserción o sobrescritura.

Opciones de pistas

Las opciones siguientes que afectan a las pistas en la línea de tiempo se pueden modificar en el cuadro de diálogo de detalles de Opciones de proyecto. Para obtener información sobre cómo acceder y modificar estas opciones, consulte *Opciones de proyecto* en la página 270.

- Opción predefinida de código de tiempo
- Modo de código de tiempo
- Duración total
- Número de pistas de cada tipo
- Asignación de canales de audio

Algunas de las opciones anteriores, así como las opciones adicionales, pueden cambiarse en el cuadro de diálogo Opciones de secuencia. Para obtener más información sobre cómo acceder y modificar estas opciones de secuencia, consulte *Opciones de secuencia* en la página 47. A continuación puede ver una lista de las opciones que se pueden modificar en el cuadro de diálogo Opciones de secuencia:

- Nombre de la secuencia
- Opción predefinida de código de tiempo
- Modo de código de tiempo
- Duración total
- Modo de desplazamiento

Nota Esta opción se aplica a proyectos creados en una versión antigua de EDIUS. No se aplica a proyectos creados en EDIUS 6 o posterior.

- Conversión del espacio de color

Nota Esta opción se aplica a proyectos creados en una versión antigua de EDIUS. No se aplica a proyectos creados en EDIUS 6 o posterior.

- Asignación de canales de audio

Opciones del panel de pista

Los elementos que se muestran en la Figura 432 se pueden establecer en el panel de pista. Son los siguientes:

- Estado de sincronización de vinculación de pista (consulte *Sincronización de vinculación de pistas* en la página 440)
- Estado de bloqueo de pista
- Asignaciones de pistas de destino (parches de pista)
- Estado de conexión o desconexión de pistas
- Modo de canal de origen de audio (estéreo/monoaural)
- Silenciamiento de vídeo y sonido
- Estado de volumen/desplazamiento
- Estado de mezclador de pistas

Nota El icono de cada elemento se ilumina (en blanco) cuando la opción está activa. El icono se atenúa (en gris) cuando la opción está desactivada.

Figura 432. Detalle del panel de pista de la línea de tiempo



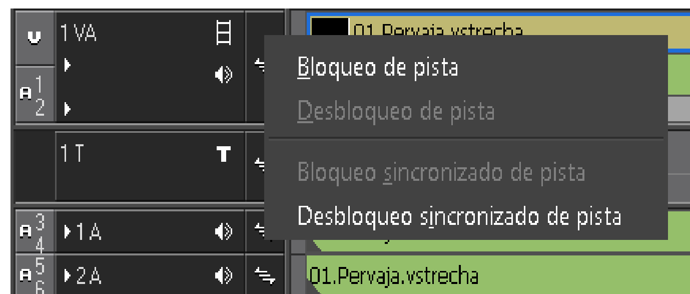
Como se muestra en la Figura 432, las pistas VA disponen de dos botones de expansión para ampliar el área de sonido en el área Mezclador. Las pistas V tienen sólo un botón **Expansión de mezclador**; las pistas A tienen sólo un botón **Expansión de sonido**.

Bloqueo de pista

El bloqueo de una pista impide que puedan hacerse cambios en ella. Cuando una pista está bloqueada no se puede realizar en ella ninguna acción que, de otro modo, la modificaría, incluso alterar el contenido o las opciones de pista.

Para bloquear una pista, con el botón derecho haga clic en el área de botón de sincronización de vinculación de la pista que va a bloquear. A continuación, en el menú contextual que aparece en la Figura 433, seleccione Bloqueo de pista.

Figura 433. Menú contextual de sincronización de vinculación en cabecera de pista



Si se bloquea una pista, el indicador de bloqueo aparece en el botón de sincronización de vinculación y aparecen líneas diagonales en toda la pista, como se muestra en la Figura 434.

Figura 434. Pista bloqueada



Para desbloquear una pista, con el botón derecho haga clic en el icono de una pista; en el menú contextual, seleccione Desbloqueo de pista.

Si se pulsa [**ALT**]+[**L**] también se alterna entre el bloqueo y el desbloqueo de pista de todas las pistas seleccionadas.

Parches de pista de vídeo y audio

Los botones de **parche de pista de vídeo** y de **parche de pista de audio** indican las pistas de la línea de vídeo donde se ubican las pistas de vídeo y audio si después de seleccionar clips en el contenedor tiene lugar alguna de las situaciones siguientes:

Nota Los canales de origen de audio deben conectarse también a las pistas de destino. Si no está conectado un canal de origen, el vídeo o el sonido correspondiente del sonido no se colocarán en la pista de destino. Consulte *Conexión o desconexión del canal de origen* en la página 460 para obtener más información sobre cómo conectar y desconectar canales de origen.

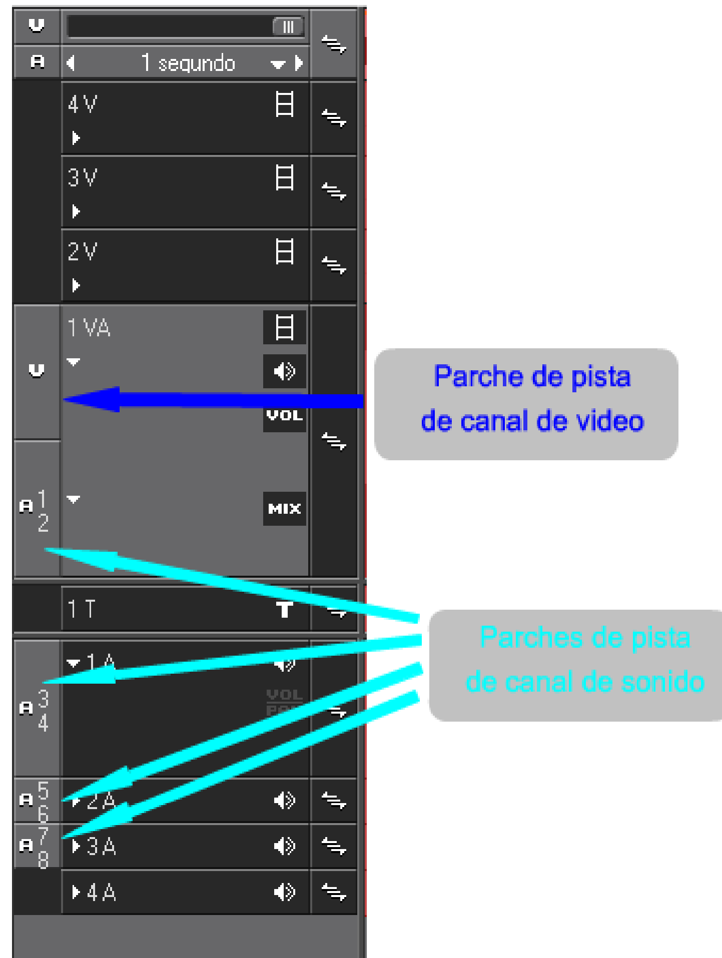
- Se ha hecho clic en el botón **Añadir a línea de tiempo** en el contenedor.
- [Se han pulsado las teclas [**MAYÚS**]+[**INTRO**].
- Se ha seleccionado Añadir a línea de tiempo después de haber hecho clic con el botón derecho en cualquier clip en el contenedor.

Las pistas que tienen parches se denominan pistas de destino.

En el ejemplo de la Figura 435, el parche de pista de vídeo está en la pista 1VA, y hay cuatro parches de pista de audio en las pistas 1VA, 1A, 2A y 3A. Estas cinco pistas son de destino.

Nota La cantidad de parches de pista de audio depende de la cantidad de canales de audio establecida en la opción predefinida del proyecto. En este ejemplo se han especificado ocho (8) canales de audio, cosa que supone un total de cuatro (4) parches de pista estéreo.

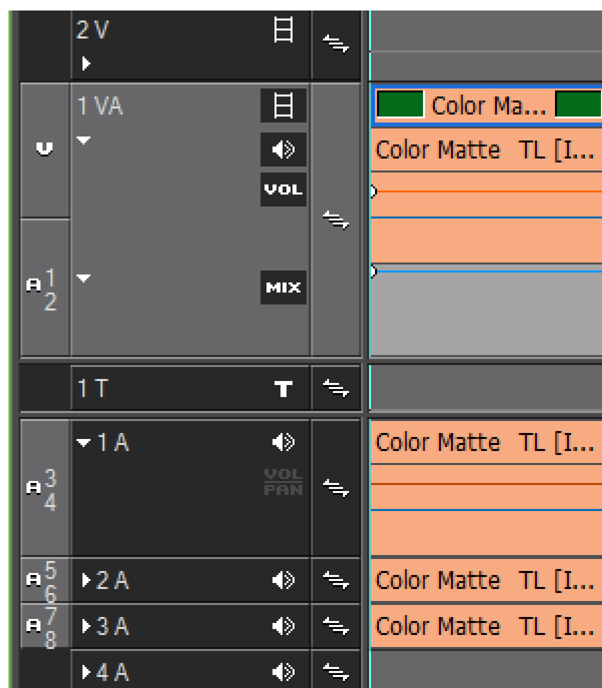
Figura 435. Parches de pista de canal de vídeo y audio



Inserción de clips

Con las opciones de parche de pista de la Figura 435, cualquier método de inserción de clips explicado antes genera clips colocados en la línea de tiempo, como se muestra en la Figura 436.

Figura 436. Clips colocados en pistas de la línea de tiempo con parches de pista conectados



Nota Si el clip seleccionado tiene menos canales de audio que los indicados en las opciones del proyecto, los parches de pista de audio extra desaparecen y el sonido se colocará únicamente en la cantidad de pistas necesarias para ajustar los canales de audio en el clip seleccionado.

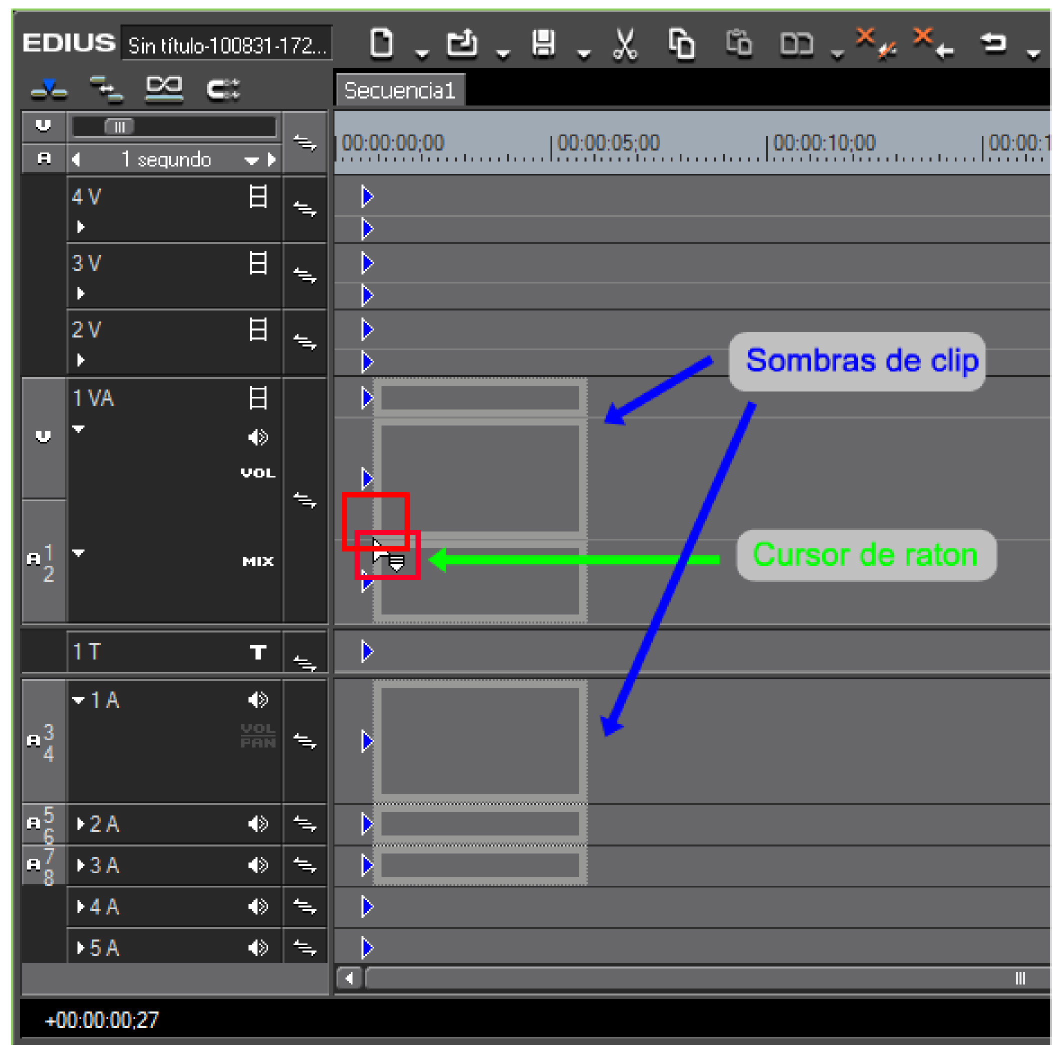
Si los clips se arrastran del contenedor y se colocan en la línea de tiempo, pueden ponerse en las pistas de destino definidas por los parches de pista u otras pistas, como se muestra en los ejemplos siguientes.

Arrastrar clips a pistas de destino con el botón izquierdo del ratón

La Figura 437 muestra un clip que se arrastra (con el botón izquierdo del ratón) del contenedor a la línea de tiempo con el cursor del ratón en la pista 1VA, a la que están asignados el parche de pista de vídeo y el parche de la pista de audio 1/2.

En este caso, las sombras de clip sólo aparecen en las pistas con parches de pista. Si se suelta el botón del ratón cuando las sombras están en estas pistas, los canales de audio y vídeo del clip se asignan a las pistas con los parches de pista de vídeo y audio.

Figura 437. Arrastre de clip a pistas de destino (pistas con parches de pista)



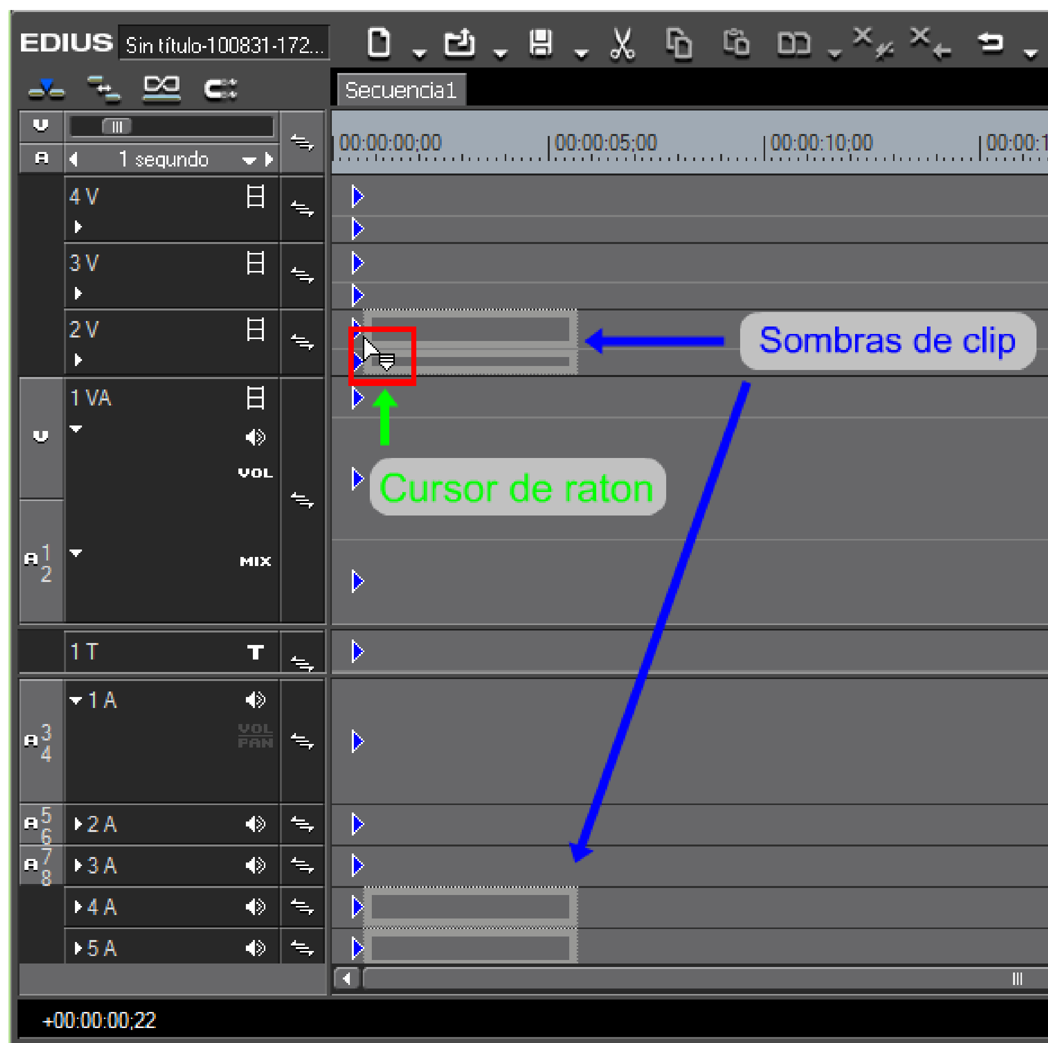
Arrastre de clips a pistas que no son de destino con el botón izquierdo del ratón

En la Figura 438 se arrastra un clip del contenedor a la línea de tiempo; sin embargo, aquí el cursor está en una pista que no es pista de destino.

Con el cursor en la pista 2V, la sombra de clip de vídeo aparece en esta pista; por su parte, las sombras de clip de audio aparecen en las primeras pistas de audio que no son de destino (4A y 5A). Si se suelta el botón del ratón cuando las sombras están en estas pistas, los canales de audio y vídeo del clip se asignan a estas pistas que no son de destino.

Nota En este ejemplo, las pistas de audio que no son de destino disponibles son menos que las necesarias para alojar los ocho (8) canales de audio especificados en las opciones del proyecto. De forma automática, se añaden pistas A para alojar la cantidad de canales de audio del clip.

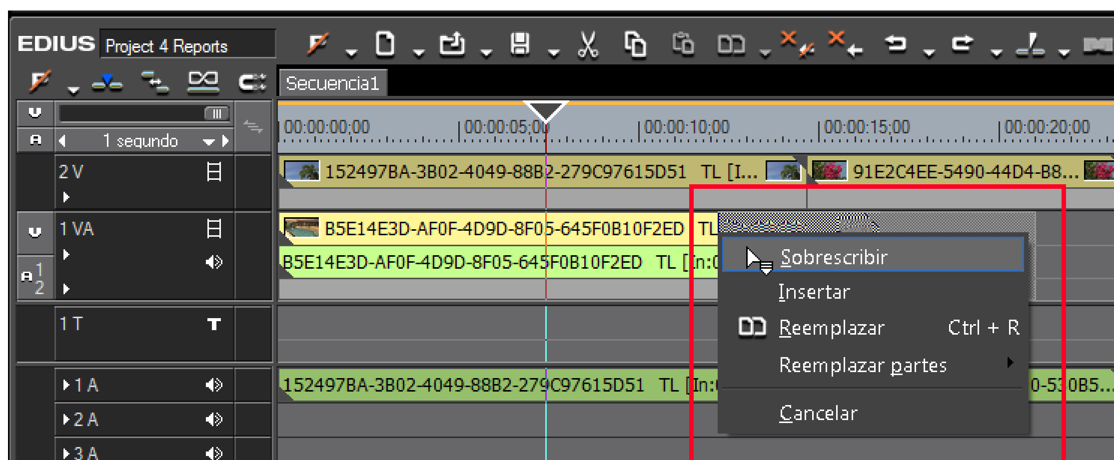
Figura 438. Arrastrar clip a pista sin parches de pista



Arrastre de clips con el botón derecho del ratón

Si se hace clic con el botón derecho del ratón mientras se arrastran clips del Explorador, el contenedor, el reproductor o la línea de tiempo, aparece un menú al soltar el botón derecho del ratón y colocar el clip (consulte el ejemplo de la Figura 439).

Figura 439. Menú de arrastre con el botón derecho del ratón



Las operaciones que llevan a cabo los elementos de menú Sobrescribir, Insertar y Reemplazar dependen de las asignaciones de parches de pista.

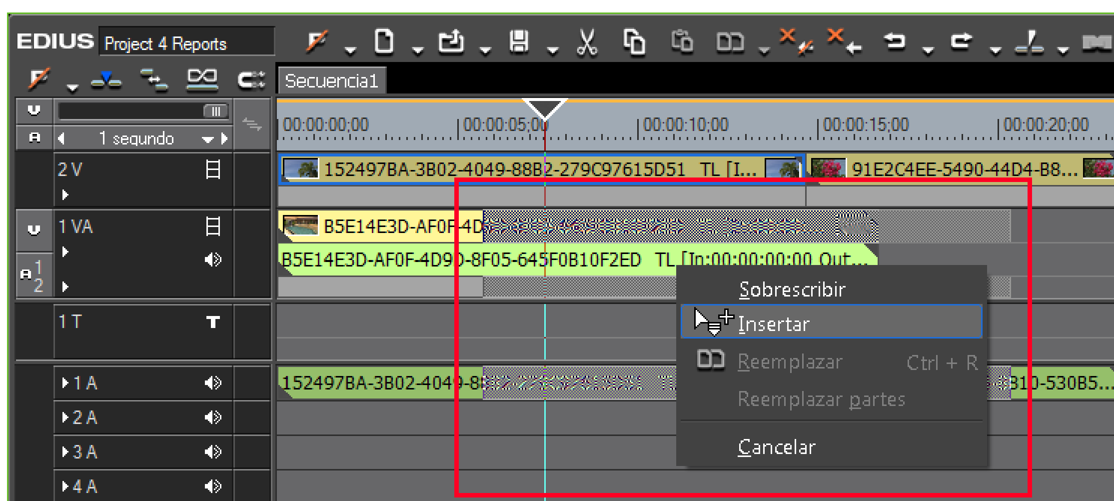
Nota Si hay varios clips seleccionados, los elementos del menú Reemplazar estarán desactivados.

Arrastre de clips de línea de tiempo con [CTRL]+botón derecho del ratón

Si se pulsa la tecla **[CTRL]** mientras se mantiene pulsado el botón derecho del ratón y se arrastra un clip de la línea de tiempo, se crea una copia del clip y la acción seleccionada en el menú se aplica a la copia. Consulte la Figura 440.

Las operaciones que llevan a cabo los elementos de menú Sobrescribir, Insertar y Reemplazar dependen de las asignaciones de parches de pista.

Figura 440. Menú de arrastre con CTRL + botón derecho del ratón

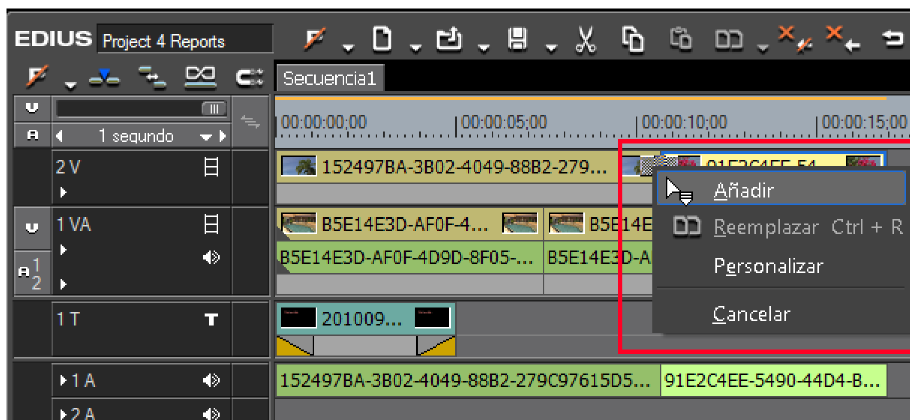


Nota El cursor del ratón tiene un símbolo + que indica que el clip se ha copiado y la selección de menú sólo afecta a la copia.

Arrastre de transiciones con el botón derecho del ratón

Si se arrastra una transición o un fundido de audio entre dos clips de la línea de tiempo mientras se mantiene pulsado el botón derecho del ratón, se abre el menú de la Figura 441.

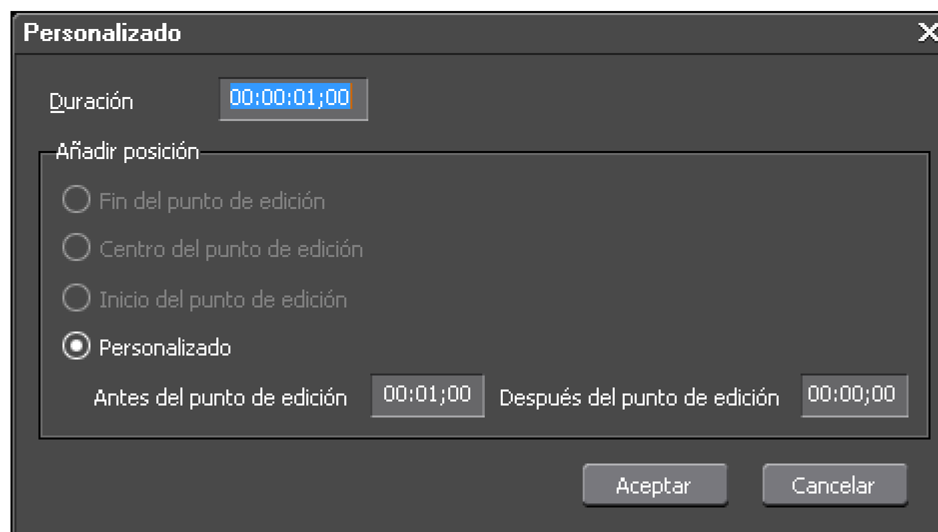
Figura 441. Menú de arrastre de transiciones con el botón derecho del ratón



Si no existen transiciones ni fundidos entre los clips, la opción Añadir estará activada y la opción Reemplazar atenuada. Si ya existe una transición o un fundido, la opción Reemplazar estará activa y la opción Añadir atenuada.

Al seleccionar Personalizado en el menú, se muestra el cuadro de diálogo Personalizado de la Figura 442.

Figura 442. Cuadro de diálogo Personalizado de arrastre de transiciones con el botón derecho del ratón



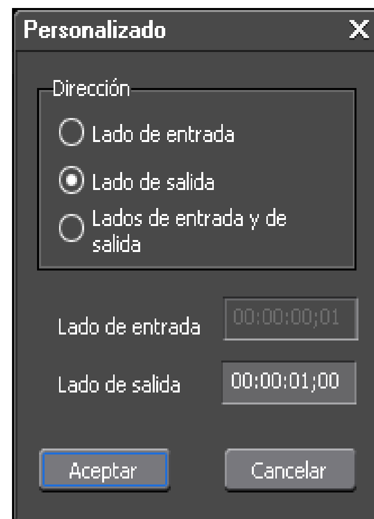
Las opciones de este cuadro de diálogo se activan o desactivan en función del estado de los clips y las transiciones en la ubicación en que se coloquen. Seleccione las opciones de transición que desee y haga clic en el botón **Aceptar** para colocar la transición o el fundido con estos parámetros.

Arrastre de transiciones con el botón derecho del ratón entre keyers

Si se arrastra una transición entre efectos de keyer mientras se mantiene pulsado el botón derecho del ratón, se abre un menú similar al de la Figura 441. Las opciones disponibles dependen de si las transiciones de keyer existen o no.

Si la opción Personalizado está habilitada y se selecciona en el menú, se abrirá el cuadro de diálogo Personalizado de la Figura 443.

Figura 443. Cuadro de diálogo Personalizado de arrastre de transiciones con el botón derecho del ratón entre keyers

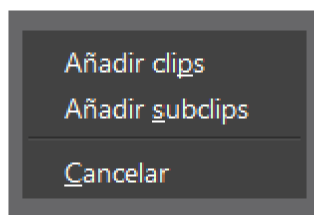


Seleccione las opciones de transición de keyer que desee y haga clic en el botón **Aceptar** para añadir la transición de keyer personalizada.

Arrastre de clips con el botón derecho del ratón de la línea de tiempo al contenedor

Cuando se mantiene pulsado el botón derecho del ratón mientras se arrastran clips de la línea de tiempo al contenedor, se abre el menú que se ilustra en la Figura 444 cuando se sueltan los clips en el contenedor.

Figura 444. Arrastre con el botón derecho del ratón de la línea de tiempo al contenedor

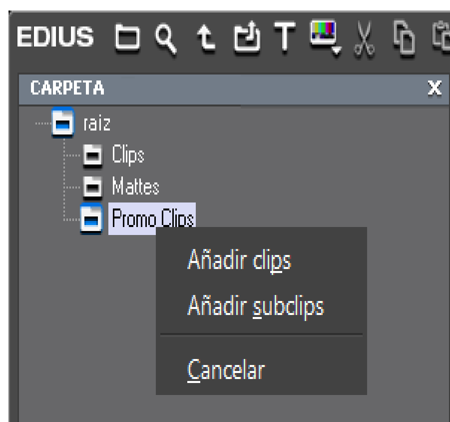


Si se han ajustado o cortado los clips, pueden añadirse como subclips. Seleccione la opción que desee en el menú.

Arrastre con el botón derecho del ratón de una carpeta del contenedor a otra

Cuando se mantiene pulsado el botón del ratón mientras se arrastran clips de una carpeta del contenedor a otra, se abre el menú de la Figura 445 cuando se sueltan los clips en la carpeta.

Figura 445. Arrastre con el botón derecho del ratón de una carpeta del contenedor



Seleccione la opción Copiar clips o Mover clips, según precise.

Nota Si se arrastran clips a la misma carpeta en la que están almacenados, la opción Mover clips estará desactivada.

Movimiento de parches de pista

De forma predeterminada, el canal de origen de vídeo se asigna a la pista 1VA, si existe. Si hay una pista 1V, se asigna a esta pista.

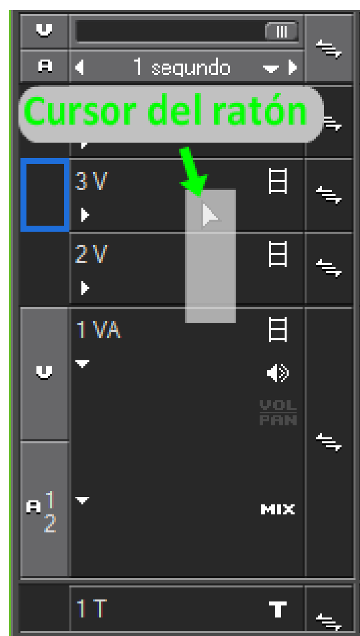
Si existe una pista 1VA, los canales de origen de audio se asignan por orden: se empieza por la pista 1VA y se continúa con 1A, 2A, 3A, etc., hasta haberse asignado todos los canales de audio. Si no hay ninguna pista 1VA, la asignación de canales de audio empieza en la pista 1A.

Nota Los nuevos proyectos y secuencias tendrán asignaciones de parches de pista predeterminadas incluso si los parches de pista se mueven en la secuencia actual.

Los parches de pista de canal de audio y vídeo se pueden mover a cualquier pista disponible en la línea de tiempo arrastrándolos a la pista que proceda.

Nota El parche de pista de canal de vídeo sólo puede moverse a las pistas VA y V; los parches de pista de audio sólo pueden moverse a pistas VA y A.

Figura 446. Arrastrar el parche de pista de vídeo a la pista 3V



Para mover un parche de pista, mantenga el botón del ratón pulsado en el parche que quiere mover y arrástrelo a la pista correspondiente.

Como se muestra en la Figura 446, la pista se puede arrastrar y colocar en cualquier parte de la cabecera de pista. El rectángulo azul representan la pista donde se colocará el parche de pista una vez se suelte el botón del ratón. La sombra que aparece debajo del cursor representa el parche de pista original a medida que se mueve.

A medida que se mueve el parche de pista, su estado de conexión o desconexión se mantiene en la nueva pista de destino.

Nota En el cursor del ratón aparece una X; si se intenta arrastrar un parche de pista a una pista no válida para ese tipo de parche, no se verá ningún rectángulo azul.

Método alternativo

Las teclas de flecha arriba y abajo también son válidas para mover los parches de pista.

Para restablecer los parches de pista a las asignaciones de canales de origen, con el botón derecho haga clic en un parche de pista. En el menú contextual, seleccione Restablecer asignación de canal de origen. Este menú se muestra en la Figura 454 en la página 465.

Conexión o desconexión del canal de origen

Los canales conectados consisten en canales en los que se coloca material de origen al insertarse en una pista de destino desde el contenedor. Si se desconecta el canal, no aparecerán los canales de vídeo o de audio que normalmente se insertan en la pista de destino asociada.

Los canales de origen se pueden conectar y desconectar de dos maneras: lote y pista. Las operaciones de conexión y desconexión en lote afectan a todos los canales de origen del tipo especificado. La operación de conexión o desconexión por pistas afecta sólo a los canales de origen de una pista determinada.

Conexión o desconexión de canales de origen en lote

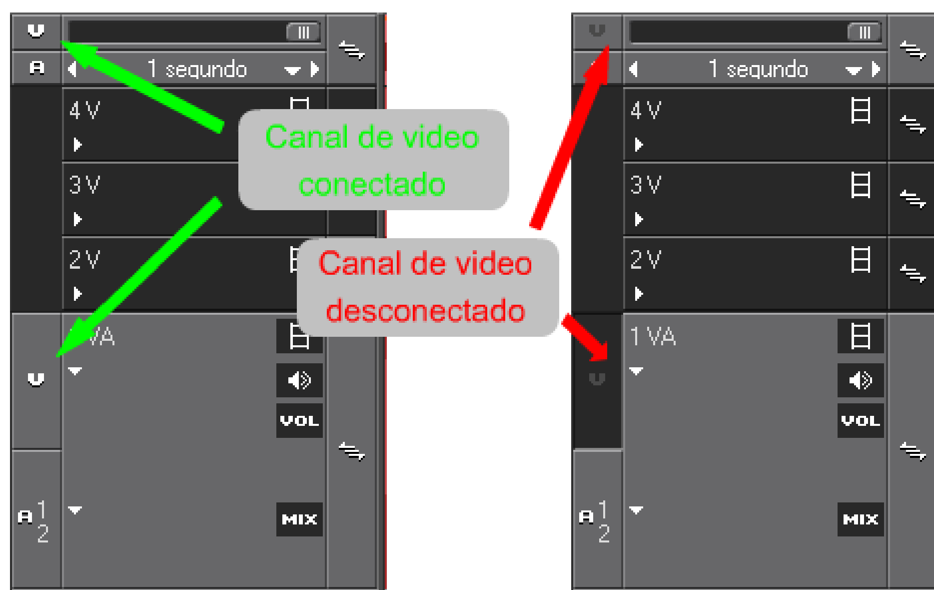
El botón V resaltado en la Figura 447 alterna el estado de conexión y desconexión del botón de **parche de pista de vídeo** en las pistas de la línea de tiempo. Cada vez que se hace clic en el botón cambia el estado de los canales de origen de vídeo.

Figura 447. Botón de conexión o desconexión de canales de origen de vídeo en lote



El estado de conexión o desconexión del canal de vídeo lo indica el aspecto de los botones V, como se muestra en la Figura 448.

Figura 448. Pista de vídeo conectada



El botón A resaltado en la Figura 449 alterna el estado de conexión y desconexión de todos los botones de **parche de pista de audio** en las pistas de la línea de tiempo.

Figura 449. Botón de conexión o desconexión de canales de origen de audio en lote

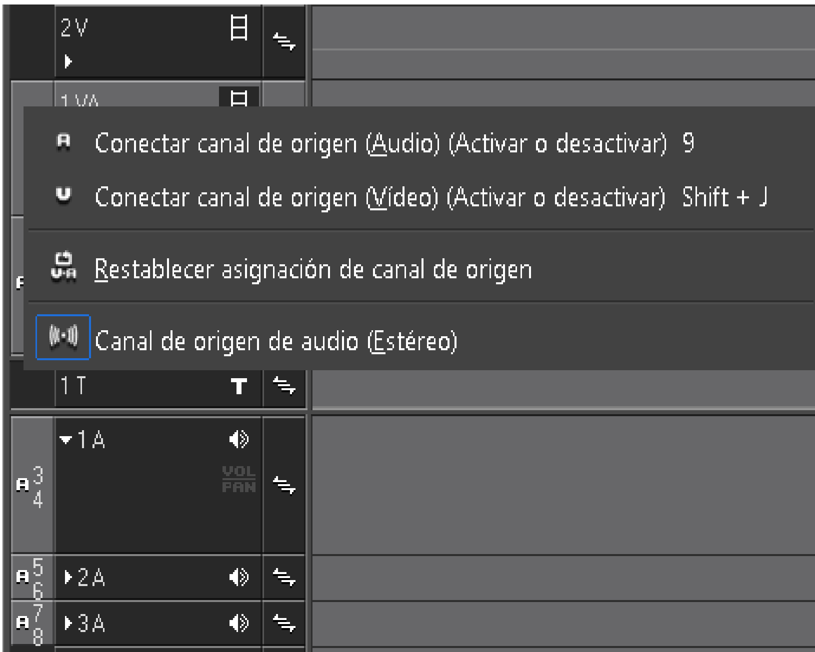


Métodos alternativos

El estado de conexión y desconexión de los canales de vídeo y audio también puede alternarse haciendo clic con el botón derecho en cualquier parte del área de parches de pista. Esta acción abre el menú que se muestra en la Figura 450.

- En el menú, seleccione conectar canal de origen (Vídeo) (Activar o desactivar) o bien pulse las teclas [**MAYÚS**]+[**J**] para alternar el estado de conexión y desconexión del canal de vídeo.
- En el menú, seleccione conectar canal de origen (Audio) (Activar o desactivar) o bien pulse la tecla [**9**] para alternar el estado de conexión y desconexión de los canales de audio.

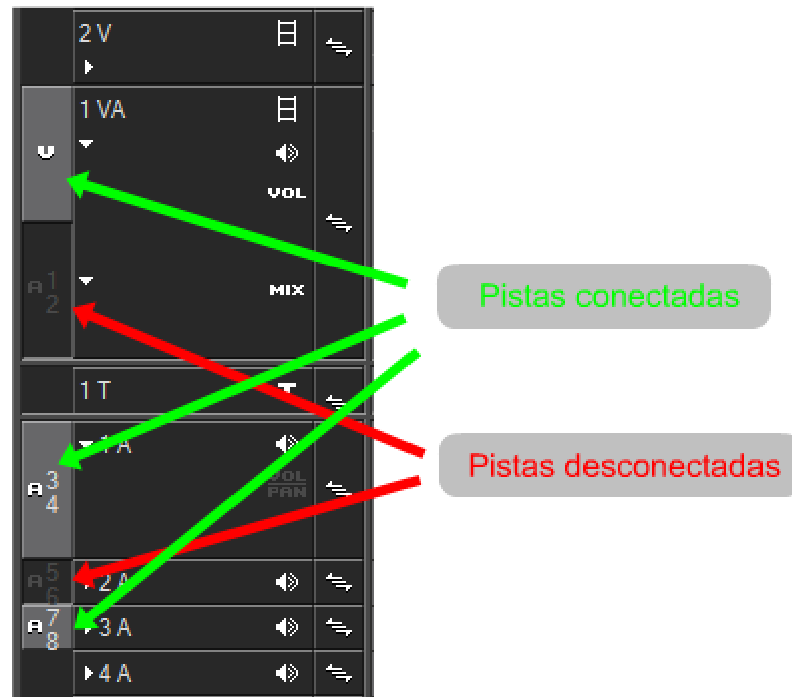
Figura 450. Menú contextual de parche de pista



Conexión o desconexión de canales de origen en pistas

Los parches de pista de vídeo y audio se utilizan también para conectar o desconectar de manera individual los canales asociados con las pistas de destino. Al hacer clic en una pista se alterna su estado de conexión o desconexión, como se muestra en la Figura 451.

Figura 451. Conexión o desconexión de parches en pistas



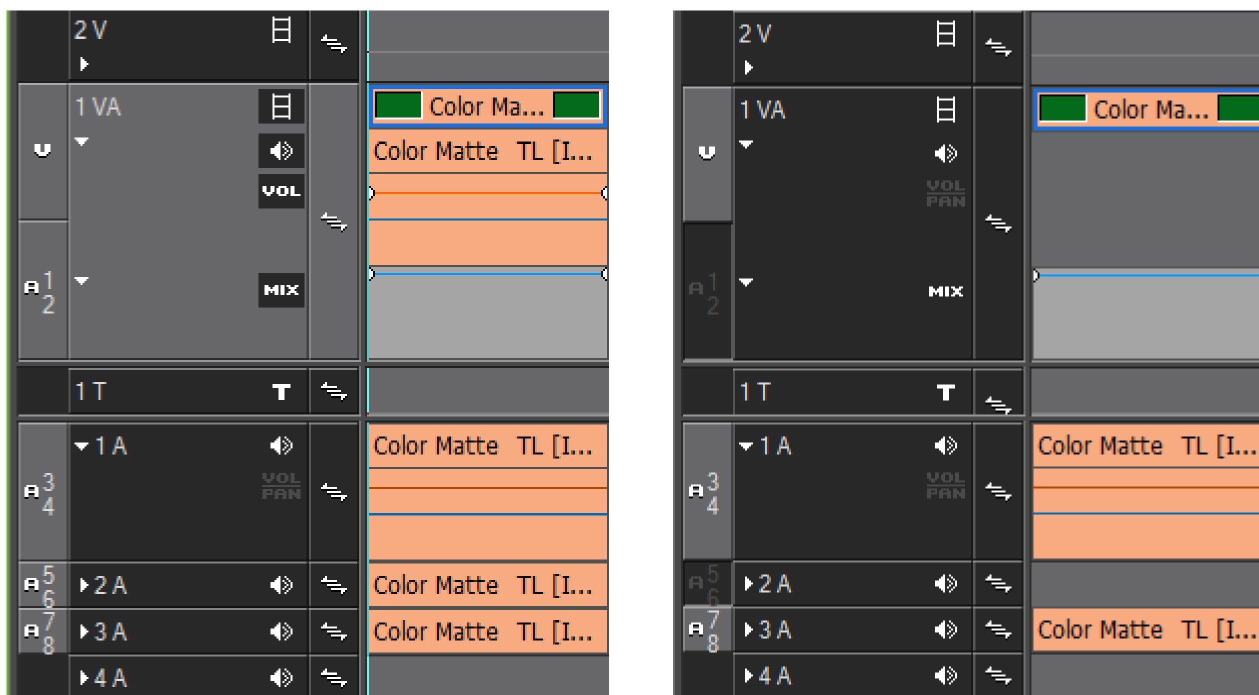
La Tabla 5 muestra las teclas de comandos para alternar el estado de conexión o desconexión de los canales de origen.

Tabla 5. Comandos de teclas de conexión y desconexión

Tecla	Función
[**1**]	Alterna el estado del canal mono 1 o los canales estéreo 1 y 2
[**2**]	Alterna el estado del canal mono 2 o los canales estéreo 1 y 2
[**3**]	Alterna el estado del canal mono 3 o los canales estéreo 3 y 4
[**4**]	Alterna el estado del canal mono 4 o los canales estéreo 3 y 4
[**5**]	Alterna el estado del canal mono 5 o los canales estéreo 5 y 6
[**6**]	Alterna el estado del canal mono 6 o los canales estéreo 5 y 6
[**7**]	Alterna el estado del canal mono 7 o los canales estéreo 7 y 8
[**8**]	Alterna el estado del canal mono 8 o los canales estéreo 7 y 8
[**9**]	Alterna el estado de los canales de origen de audio
[**0**]	Alterna el estado del canal de origen de vídeo

La Figura 452 muestra el mismo clip insertado en la línea de tiempo con todos los canales de origen conectados (izquierda) y los canales de audio 1/2 y 5/6 desconectados.

Figura 452. Inserción de clips en línea de tiempo con canales de origen conectados y desconectados

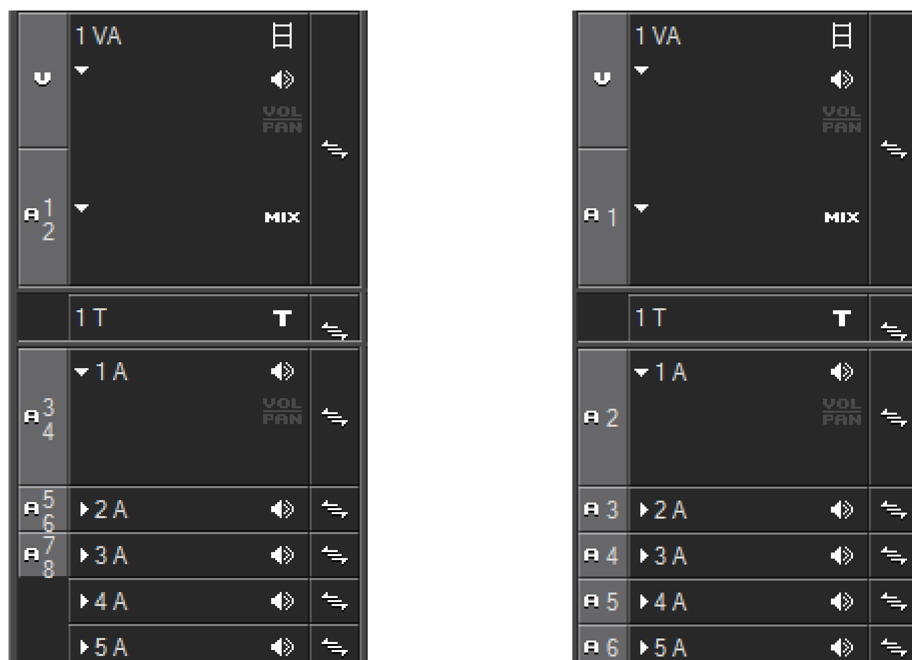


Modo de canal de origen de audio

Los parches de pista de audio admiten modo estéreo y mono. El modo inicial lo determinan las opciones de audio del proyecto.

La Figura 453 muestra los parches de pista de audio en modo estéreo (izquierda) y modo mono (derecho).

Figura 453. Parches de pista de audio en modo estéreo y mono

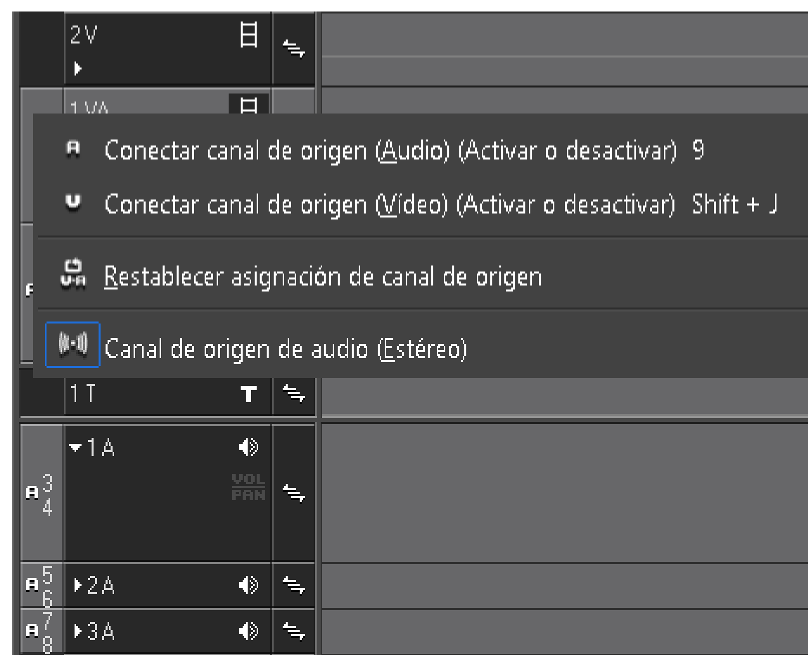


Para cambiar el modo de audio asociado con los parches de pista de audio, efectúe los pasos siguientes:

1. Haga clic con el botón derecho en cualquier parche de pista.

Aparece el menú de la Figura 454.

Figura 454. Menú contextual de parche de pista



2. En el menú, seleccione Canal de origen de audio.

El modo de canal de origen de audio alterna entre Estéreo y Mono, según indique el icono que precede a la opción de menú Canal de origen de audio.

: modo estéreo

: modo mono

Nota El modo de canal de audio predeterminado de las opciones de proyecto se muestra entre paréntesis después de la opción Canal de origen de audio. En el ejemplo de arriba, aparece (Estéreo).

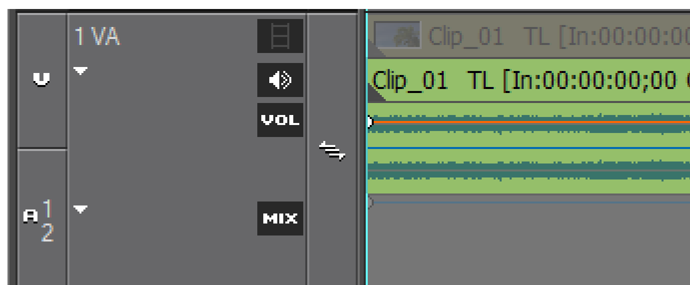
Nota En modo mono, si no hay pistas A suficientes para alojar la cantidad de canales de audio especificada en las opciones del proyecto, antes de alternar modos de canal de origen de audio es posible que se deban añadir pistas A.

Silenciador devídeo -

Este botón alterna entre la reproducción y el silenciamiento del vídeo. Con el silenciador de vídeo activado no se reproducirá el vídeo en la pista.

Con el silenciador de vídeo activado, se atenúa el vídeo de la pista seleccionada y no se reproducirá (consulte la Figura 455).

Figura 455. Silenciador de vídeo activado



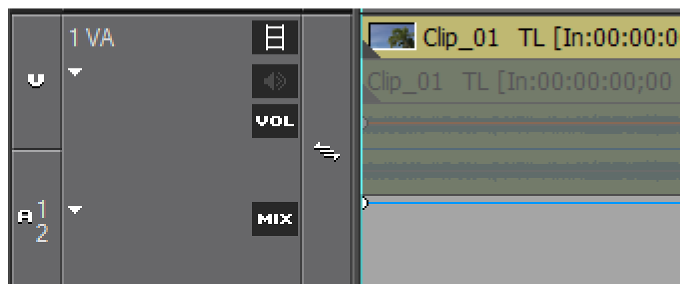
Si se pulsa **[MAYÚS]**+**[W]** también se alterna entre la activación y la desactivación del silenciador de vídeo en todas las pistas seleccionadas.

Silenciador de audio -

Este botón activa o desactiva el silenciador de sonido. Cuando el sonido está silenciado no se oye sonido alguno si se reproduce la pista.

Con el silenciador de audio activado, se atenúa el clip de sonido de la pista seleccionada y no se reproducirá (consulte la Figura 456).

Figura 456. Silenciador de audio activado



Si se pulsa [**MAYÚS**]+[**S**] también se alterna entre la activación y la desactivación del silenciador de audio en todas las pistas seleccionadas.

Expansión de sonido

Para obtener información sobre los temas relativos a los botones **Expansión de sonido**, **VOLUMEN/DESPLAZAR**, **Expansión de mezclador** y **MIX**, consulte la Figura 457.

Figura 457. Botones de expansión del panel de pista



Como se muestra en la Figura 457, las pistas VA disponen de dos botones de expansión para ampliar el área de sonido en el área Mezclador. Las pistas V tienen sólo un botón **Expansión de mezclador**; las pistas A tienen sólo un botón **Expansión de sonido**.

El botón **Expansión de sonido** [▷/▽] alterna la visualización del botón **VOLUMEN/DESPLAZAR** y expande o contrae la cabecera de pista según corresponda.

Si se pulsa [**ALT**]+[**S**] en el teclado también se activa o desactiva el botón **VOLUMEN/DESPLAZAR**.

VOLUMEN/DESPLAZAR - VOL

Este botón alterna entre el modo de ajuste de volumen (VOLUMEN) y el modo de ajuste de desplazamiento (DESPLAZAR).

Para obtener más información sobre cómo ajustar las opciones de volumen y desplazamiento, consulte *Ajuste del volumen y el desplazamiento de sonido* en la página 976.

Expansión de mezclador

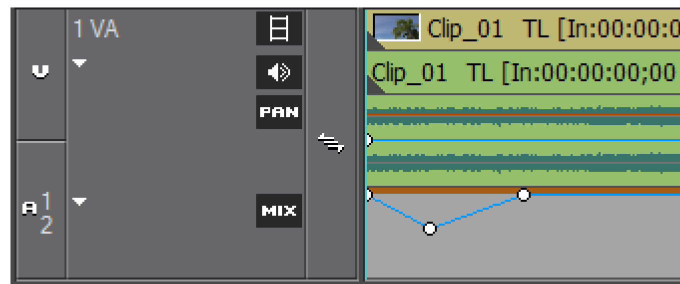
El botón **Expansión de mezclador** [▷ / ▽] alterna la visualización del botón **MIX** y expande o contrae la cabecera de pista según corresponda.

Si se pulsa [**ALT**]+[**W**] en el teclado también se activa o desactiva el botón **MIX**.

MIX - MIX

Mediante este botón se activa o desactiva el modo de ajuste de transparencia. En la Figura 458 se muestra la pista con el modo de ajuste de transparencia activado, tal como se indica en el panel grande de color gris de la parte inferior de la pista y la banda elástica de transparencia. Si necesita más información, consulte *Ajustes de transparencia* en la página 875.

Figura 458. Panel de pista - Transparencia activada



Título - T

Mediante este botón se activa o desactiva la visualización de los títulos. Este botón aparece sólo en una pista T (título).

Nota Active los canales de vídeo y de sonido en una pista VA con el fin de colocar vídeo y sonido en la pista.

Ajuste del panel de pista

Para cambiar la anchura del panel de pista, coloque el cursor en el extremo derecho del panel de pista (la forma del cursor cambia como se indica en la Figura 459). Arrastre el extremo del panel de pista en la dirección que desee.

Figura 459. Ajustar anchura de paneles de pista



Nota Todos los paneles de pista tienen la misma anchura. No importa en qué panel de pista esté situado el cursor. Si arrastra el extremo se ajusta la anchura de todos los paneles de pista.

Ajustar altura de paneles de pista

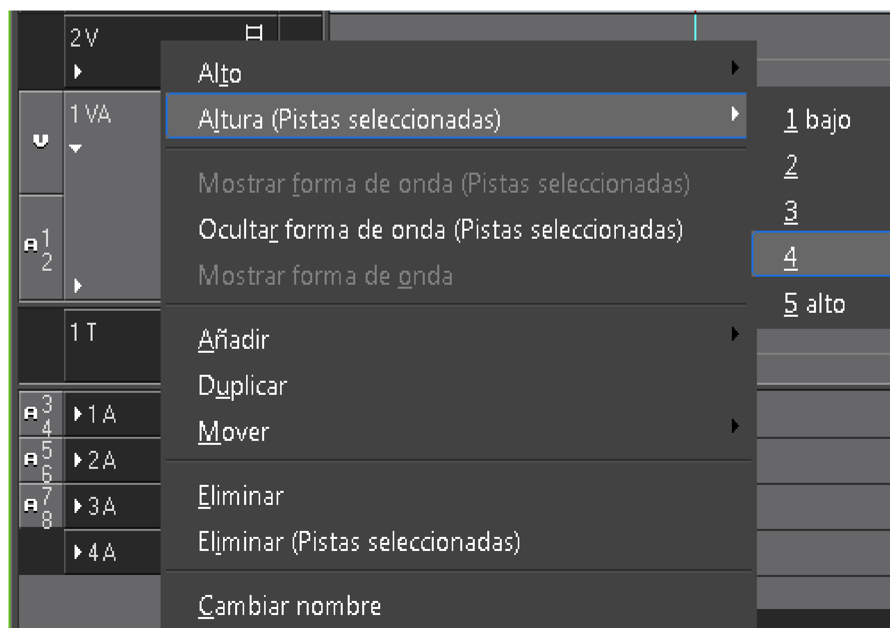
La altura de los paneles de pista se puede ajustar de forma individual o colectiva.

Para ajustar la altura de cada uno de los paneles de pista, siga estos pasos:

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en el panel de pista que desee ajustar.
2. Seleccione Alto>{unidad de altura} en el menú como se muestra en la Figura 460.

Nota La altura de la pista se puede ajustar de 1 a 5 unidades de altura que puede variar por pista. La altura de la pista seleccionada actualmente se indica mediante la marca de selección.

Figura 460. Ajustar altura de paneles de pista

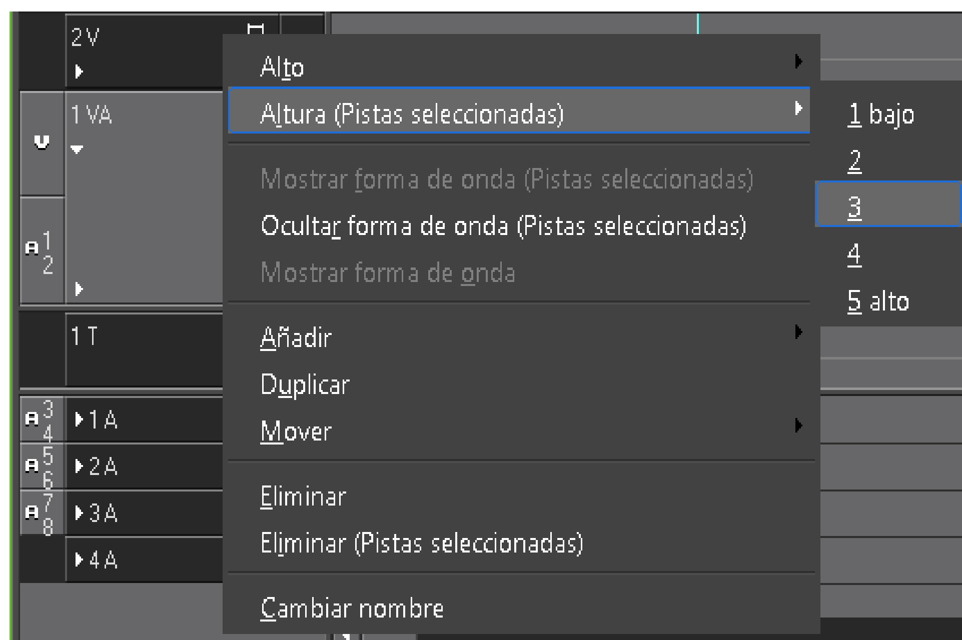


La altura de la pista se cambia de acuerdo con su selección.

Para ajustar la altura de todas las pistas seleccionadas, haga lo siguiente:

1. Haga clic con el botón derecho en cualquier panel de pista.
2. Seleccione Alto>{pistas_seleccionadas} en el menú como se muestra en la Figura 461.

Figura 461. Ajustar altura de paneles de pista seleccionados

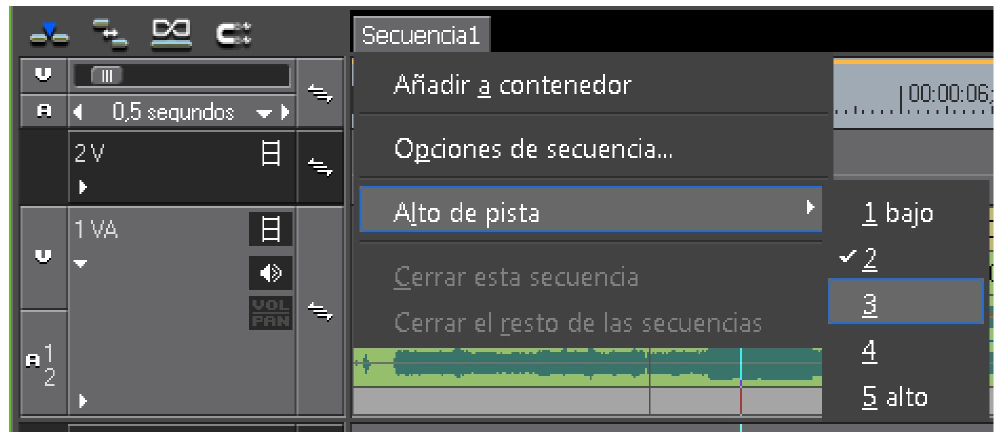


La altura de todas las pistas seleccionadas se cambia de acuerdo con su selección.

Para ajustar la altura de todas las pistas simultáneamente, haga lo siguiente:

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en la ficha de secuencia.
2. Seleccione Alto de pista>[unidad de altura] en el menú como se muestra en la Figura 462.

Figura 462. Ajustar altura de todas las pistas

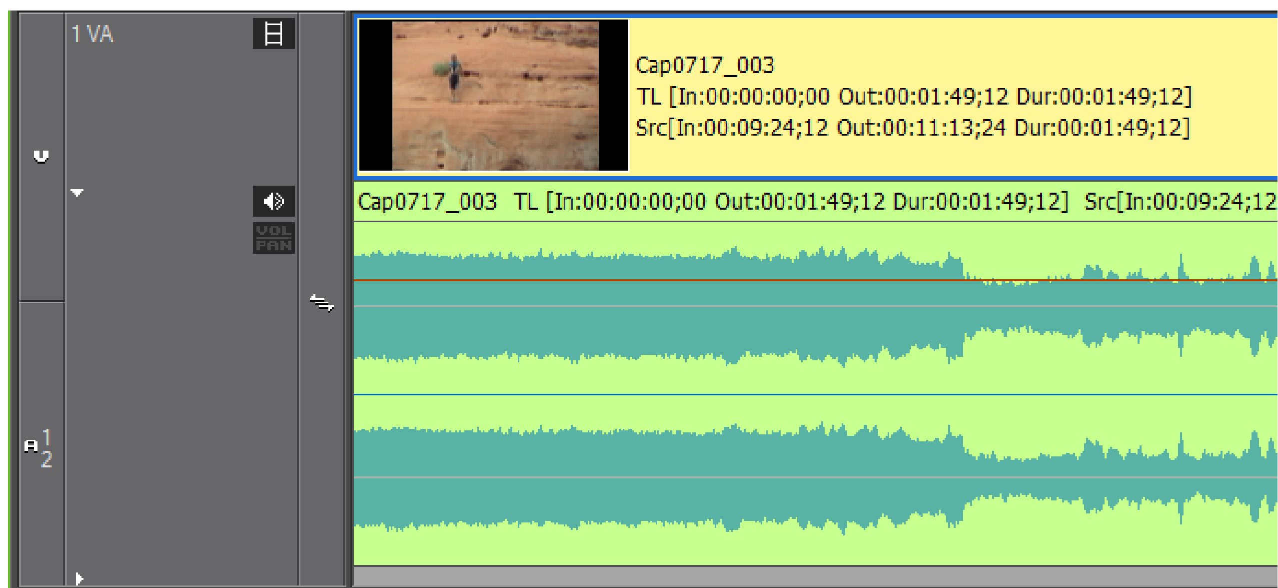


La altura de todas las pistas se ajusta de acuerdo con su selección.

Nota La altura de las pistas se ajustará de acuerdo con la configuración de ampliación actual.

Al visualizar formas de onda, con frecuencia es conveniente incrementar la altura de las pistas para ver mejor los extremos altos y bajos (picos y valles) de las formas de onda de sonido, como se muestra en la Figura 463.

Figura 463. Altura de pista de 5 con forma de onda



Operaciones de pistas

Las operaciones de pistas consisten en asignar nombres, copiar, añadir y eliminar pistas en la línea de tiempo.

Cambiar nombre de pista

Los nombres predeterminados de las pistas son:

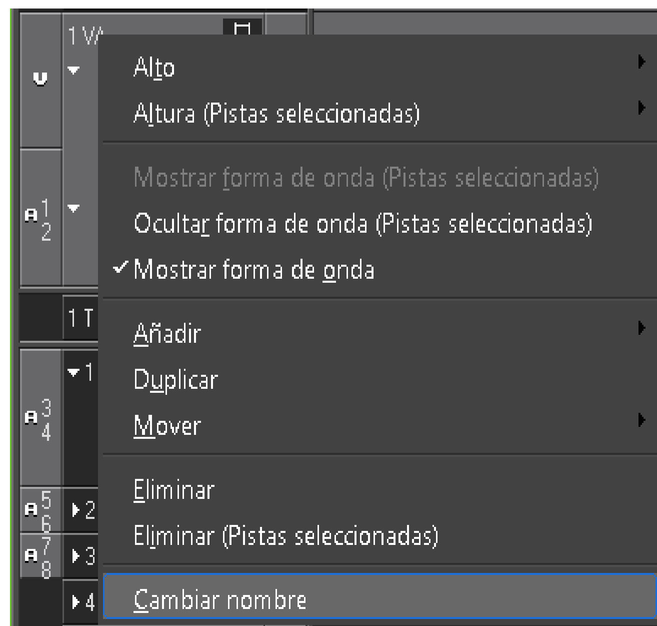
- V: pista de vídeo
- VA: pista de vídeo/sonido
- A: pista de sonido
- T: pista de título

Estos nombres de pista se pueden cambiar, si así lo desea. Los nombres de pistas pueden tener hasta 30 caracteres. Varias pistas pueden tener el mismo nombre.

Para cambiar el nombre de una pista, haga lo siguiente:

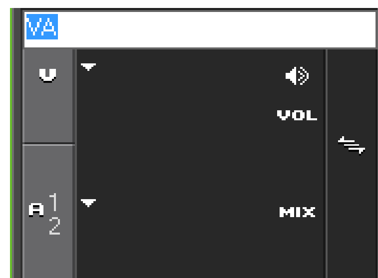
1. En el panel de pista, con el botón derecho haga clic en el panel de pista de la pista cuyo nombre desee cambiar.
2. Seleccione Cambiar nombre en el menú, como se muestra en la Figura 464.

Figura 464. Menú Panel de pista - Cambiar nombre de pista



El nombre de pista actual aparece en el cuadro de edición como se muestra en la Figura 465.

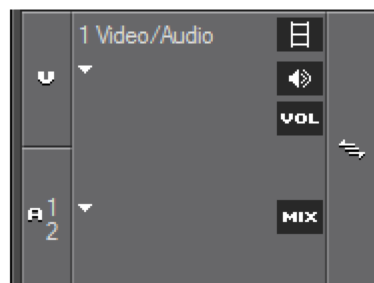
Figura 465. Cambiar nombre de pista



3. Especifique el nuevo nombre de pista y pulse la tecla **[INTRO]**.

Se cambia el nombre de la pista como se muestra en la Figura 466.

Figura 466. Nuevo nombre de pista



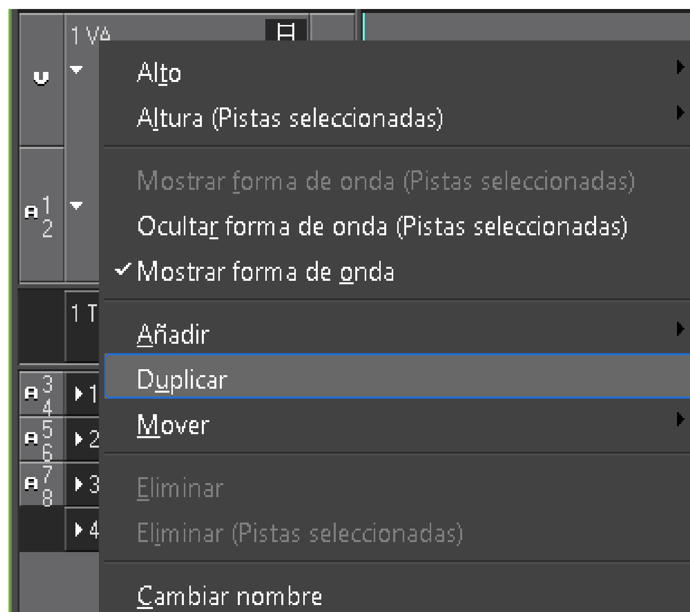
Nota Cuando se duplica una pista, su nombre también se duplica.

Copia de pistas

Para copiar una pista, siga estos pasos:

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en el panel de la pista que desee copiar.
2. Seleccione Duplicar en el menú (consulte la Figura 467)

Figura 467. Menú de pista - Duplicar



La pista seleccionada se copia en el panel en el que se hace clic con el botón derecho del ratón (consulte la Figura 468).

Nota El número de pistas aumenta en la pista copiada.

Figura 468. Pista copiada



Cómo mover pistas

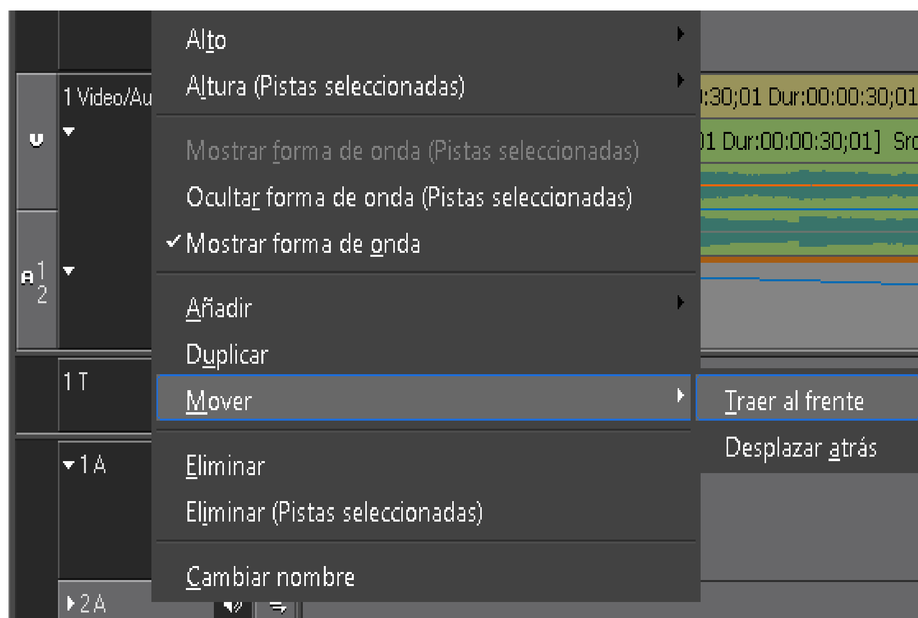
Para mover una pista, siga estos pasos:

Nota El orden relativo de los tipos de pista se mantiene al mover pistas. Las pistas V y VA se encuentran en la parte superior; las pistas T están a continuación y las pistas A se encuentran en la parte inferior del panel de pista. Puede cambiar el orden de las pistas V y VA, varias pistas T o varias pistas A; sin embargo, no puede colocar una pista T antes de una pista V o VA ni una pista A antes de una pista T, V o VA.

1. Haga clic con el botón derecho en el panel de pista que desee mover.
2. Seleccione Mover>Traer al frente o >Desplazar atrás en el menú como se muestra en la Figura 469.

- Traer al frente: mueve la pista seleccionada hacia arriba en el orden de panel de pista en relación con otras pistas del mismo tipo.
- Desplazar atrás: mueve la pista seleccionada abajo en el orden de panel de pista en relación con otras pistas del mismo tipo.

Figura 469. Panel de pista - Mover pistas

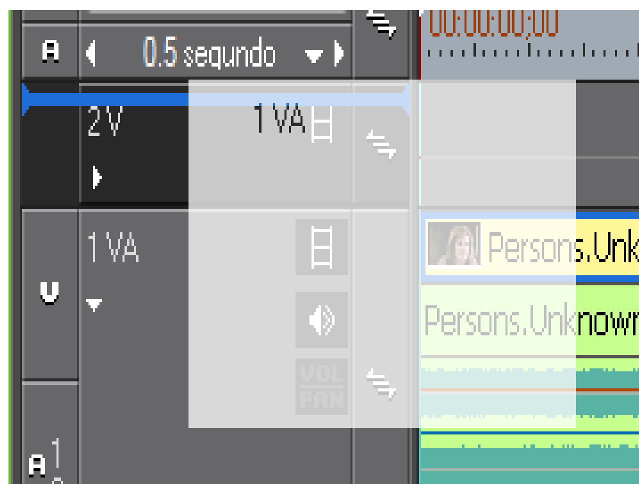


Nota Una pista que se mueve se asigna a un nuevo número de pista para indicar su posición respecto a otras pistas del mismo tipo.

Método alternativo:

Arrastre la pista hasta la posición deseada en el panel de pista, como se muestra en la Figura 470. La línea azul representa la posición a la que se moverá la pista.

Figura 470. Arrastrar para mover pista



Nota Las pistas que se mueven de este modo se pueden volver a colocar sólo respecto a las pistas del mismo tipo que se ha explicado anteriormente.

Cómo añadir pistas

Para añadir pistas al panel de pista, haga lo siguiente:

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en una pista existente del tipo que desee añadir (V, VA, T o A).
2. En el menú, seleccione Añadir>Añadir {tipo_de_pista_a_ubicación}, como se muestra en la Figura 471.

Si se hace clic con el botón derecho en una pista VA o V para iniciar el proceso de añadir pistas, están disponibles las opciones de menú siguientes:

- Añadir pista VA encima: añade las pistas VA encima de la pista en la que se ha hecho clic con el botón derecho.
- Añadir pista V encima: añade las pistas V encima de la pista en la que se ha hecho clic con el botón derecho.
- Añadir pista VA debajo: añade las pistas VA debajo de la pista en la que se ha hecho clic con el botón derecho.
- Añadir pista VA debajo: añade las pistas V debajo de la pista en la que se ha hecho clic con el botón derecho.

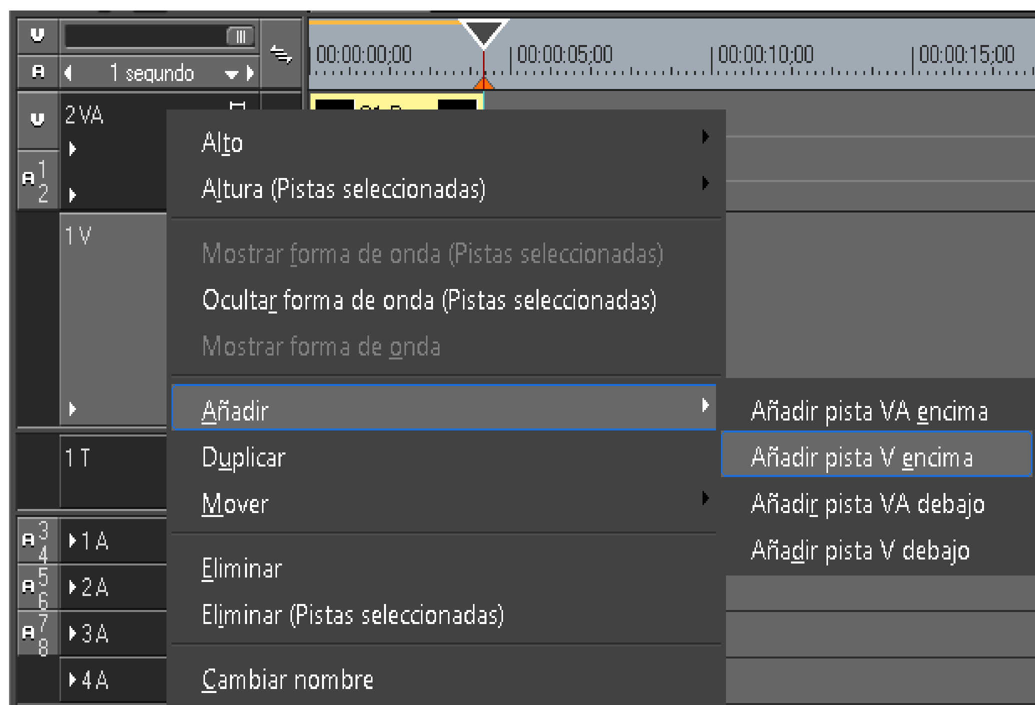
Si se hace clic con el botón derecho en una pista T para iniciar el proceso de añadir pistas, están disponibles las opciones de menú siguientes:

- Añadir pista T encima: añade las pistas T encima de la pista en la que se ha hecho clic con el botón derecho.
- Añadir pista T debajo: añade las pistas T debajo de la pista en la que se ha hecho clic con el botón derecho.

Si se hace clic con el botón derecho en una pista A para iniciar el proceso de añadir pistas, están disponibles las opciones de menú siguientes:

- Añadir pista A encima: añade las pistas A encima de la pista en la que se ha hecho clic con el botón derecho.
- Añadir pista A debajo: añade las pistas A debajo de la pista en la que se ha hecho clic con el botón derecho.

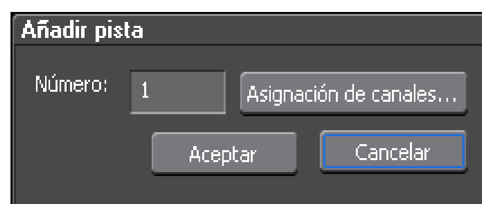
Figura 471. Menú Panel de pista - Añadir pista



Aparecerá el cuadro de diálogo Añadir pista que se muestra en la Figura 472.

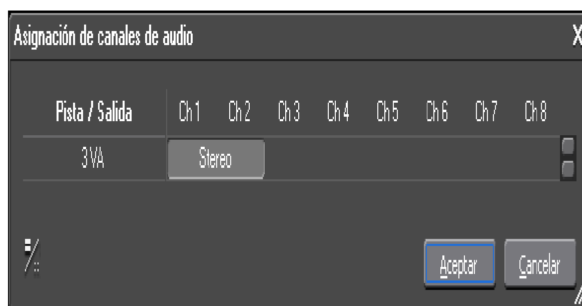
3. Especifique el número de pistas del tipo seleccionado que añadir y haga clic en el botón **Aceptar**.

Figura 472. Cuadro de diálogo Añadir pista del panel de pista



Nota Si lo desea, también es posible cambiar la asignación de canales de audio para la pista nueva haciendo clic en el botón **Asignación de canales...** que aparece en la Figura 473.

Figura 473. Cuadro de diálogo Asignación de canales de audio para una pista nueva

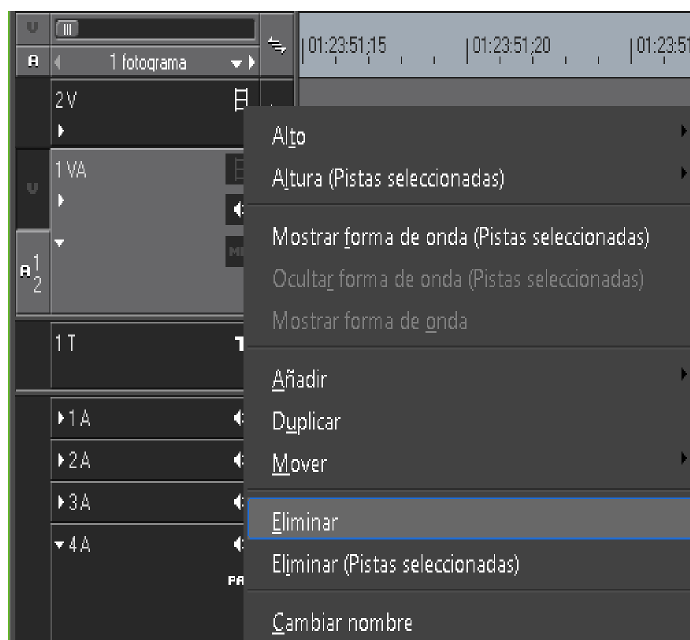


Eliminación de pistas

Para eliminar una pista del panel de pista, haga lo siguiente:

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en la pista que desea borrar.
2. Seleccione Eliminar en el menú, como se muestra en la Figura 474.

Figura 474. Menú Panel de pista - Eliminar

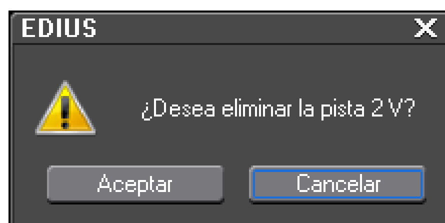


Si la pista no tiene clips, se elimina inmediatamente.

Si la pista tiene clips, aparece el cuadro de diálogo de la Figura 475.

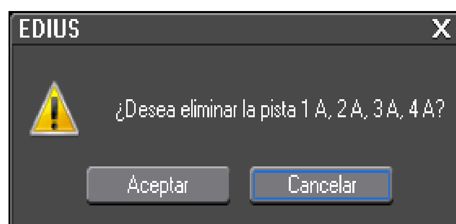
3. Haga clic en el botón **Aceptar** para eliminar la pista.

Figura 475. Cuadro de diálogo de confirmación de eliminación de la pista



Nota En el menú, seleccione Eliminar (Pistas seleccionadas) para eliminar todas las pistas seleccionadas. Cuando se seleccionan varias pistas, aparece el cuadro de diálogo de confirmación que aparece en la Figura 476.

Figura 476. Confirmación para eliminar pistas seleccionadas



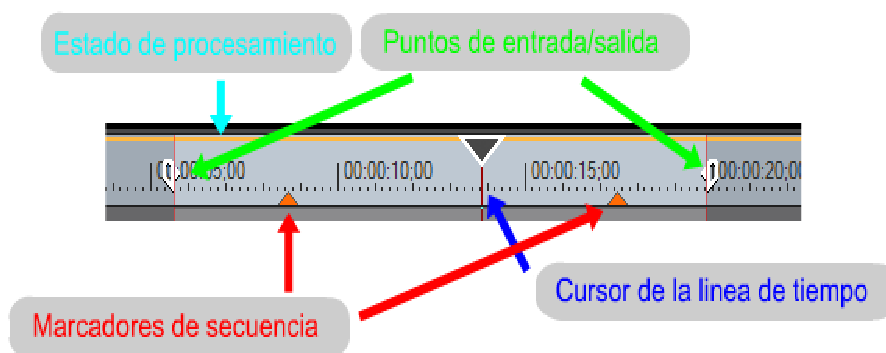
Opciones de escala de línea de tiempo

En esta sección se explican las marcas que pueden aparecer en la escala de la línea de tiempo, así como las opciones de la escala de la línea de tiempo.

Marcas de escala de la línea de tiempo

La marca de la línea de tiempo se muestra en la Figura 477.

Figura 477. Marcas de la línea de tiempo



Estado de procesamiento

La línea de estado de procesamiento indica el estado o los requisitos de procesamiento de un clip en la línea de tiempo. El color de la línea indica el estado del modo siguiente:

Azul

El área debe reproducirse en tiempo real (no se precisa procesamiento).

Azul aguamarina

El clip se reproducirá en tiempo real sin procesamiento (puede que se necesite el procesamiento en determinadas circunstancias).

Verde

El área se ha procesado en un archivo temporal.

Naranja

El área no puede reproducirse en tiempo real (el área se considera cargada).

Rojo

Se ha intentado la reproducción en tiempo real de esta área pero no se ha conseguido (el área se considera un área sobrecargada).

Consulte *Operaciones de procesamiento* en la página 670 para obtener más información sobre el procesamiento.

Puntos de entrada/salida

Estos puntos marcan los puntos de entrada/salida del contenido que deben incluirse en el proyecto final. También limitan el intervalo sobre el que se ejecutan determinadas operaciones.

Marcadores

Los marcadores funcionan como puntos de capítulo cuando la salida del proyecto tiene lugar con Grabar en disco. Los marcadores se utilizan también para designar puntos en la línea de tiempo con el fin de agilizar la navegación.

Cursor de la línea de tiempo

El cursor de la línea de tiempo marca la posición en la línea de tiempo del fotograma que se muestra en el grabador. El cursor puede arrastrarse libremente a la izquierda o la derecha para cambiar su posición.

Opciones de escala de la línea de tiempo

La escala de tiempo de la línea de tiempo puede mostrarse en unidades que van desde 1 fotograma a 60 minutos. Todo el proyecto puede mostrarse también sin desplazarse, ajustando automáticamente la escala de la línea de tiempo para que se ajuste al proyecto.

Para obtener más información acerca del ajuste de la escala de la línea de tiempo, consulte *Escala de la línea de tiempo* en la página 78.

Colocación de clips

En esta sección se tratan los distintos métodos para colocar clips en la línea de tiempo.

Un proyecto de EDIUS está compuesto de una o varias secuencias, y una secuencia está formada por uno o más clips. Una secuencia se crea colocando clips relacionados en pistas en la línea de tiempo.

Hay cuatro tipos de pista en EDIUS. Son los siguientes:

- Pista V – este tipo de pista es para vídeo, imágenes estáticas, títulos, clips de barras de colores y clips de color mate.

Nota Si se colocan clips de vídeo con sonido en esta pista, el audio se desactiva.

- Pista VA – este tipo de pista es para vídeo, sonido, imágenes estáticas, títulos, clips de barras de colores y clips de color mate.
- Pista T – este tipo de pista es para vídeo, imágenes estáticas, títulos, clips de barras de colores y clips de color mate. La posición de los títulos puede ajustarse en esta pista.

Nota Si se colocan clips de vídeo con sonido en esta pista, el audio se desactiva.

- Pista A – este tipo de pista es para clips de sonido.

Nota Si se colocan clips de vídeo con sonido en esta pista, el vídeo se desactiva y sólo se usa el sonido.

Hay varios modos de colocar y ubicar clips en la línea de tiempo.

Cómo añadir clips desde el contenedor

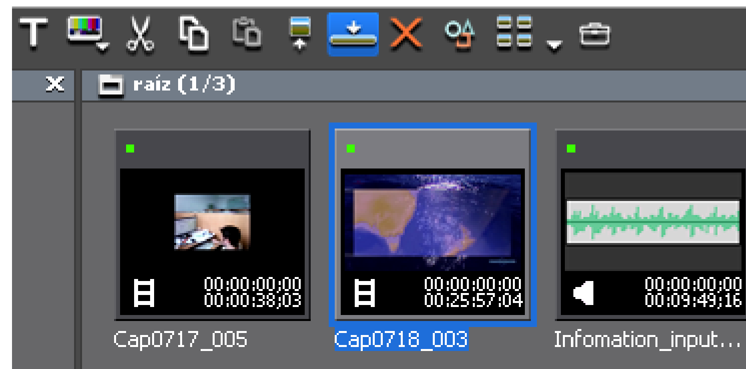
Los clips capturados o importados que se encuentran en el contenedor se colocan en la línea de tiempo para crear proyectos de EDIUS.

Para colocar clips del contenedor en la línea de tiempo después de haberlos seleccionado en el contenedor, efectúe uno de los procedimientos siguientes:

Nota Los clips se colocan en las pistas de destino definidas por los parches de pista según si el canal de origen está conectado o desconectado. Consulte *Parches de pista de vídeo y audio* en la página 450 y *Conexión o desconexión del canal de origen* en la página 460 para obtener más información.

- Haga clic en el botón **Añadir a línea de tiempo** en el contenedor. Consulte la Figura 478.

Figura 478. Contenedor – Añadir clip a la línea de tiempo



- Pulse las teclas [**MAYÚS**]+[**INTRO**].
- Haga clic con el botón derecho en un clip del contenedor y seleccione Añadir a línea de tiempo en el menú.

El clip se añade a la línea de tiempo, en la ubicación del cursor de la pista o las pistas de destino.

Métodos alternativos:

- Reproduzca el clip en el reproductor y haga clic en el botón **Insertar en la línea de tiempo** o **Sobrescribir en línea de tiempo** .
- Añada el vídeo del reproductor a la línea de tiempo pulsando **[E]** en el teclado.
- Sitúe el cursor de la línea de tiempo en el punto de inserción que desee para el clip. Con el botón derecho, haga clic en una pista (no en el panel de pista) y seleccione Añadir clip. Se abre el cuadro de diálogo Abrir; acceda a la ubicación de origen y haga clic en el botón **Abrir**. El clip se coloca en la línea de tiempo; como punto de inserción se utiliza la posición del cursor.

Cómo arrastrar y colocar un clip

Los métodos siguientes son aptos para arrastrar y colocar clips.

- Arrastre el clip desde el contenedor hasta la línea de tiempo.

Nota Consulte *Inserción de clips* en la página 451 para obtener más información sobre el comportamiento del arrastre y la colocación de clips, así como sobre las opciones de conexión y desconexión de parches de pista.

- Reproduzca el clip en el reproductor y arrástrelo hasta la línea de tiempo.
- Arrastre un clip hasta el grabador; el clip también se colocará en la línea de tiempo y se utilizará la posición del cursor como punto de inserción.

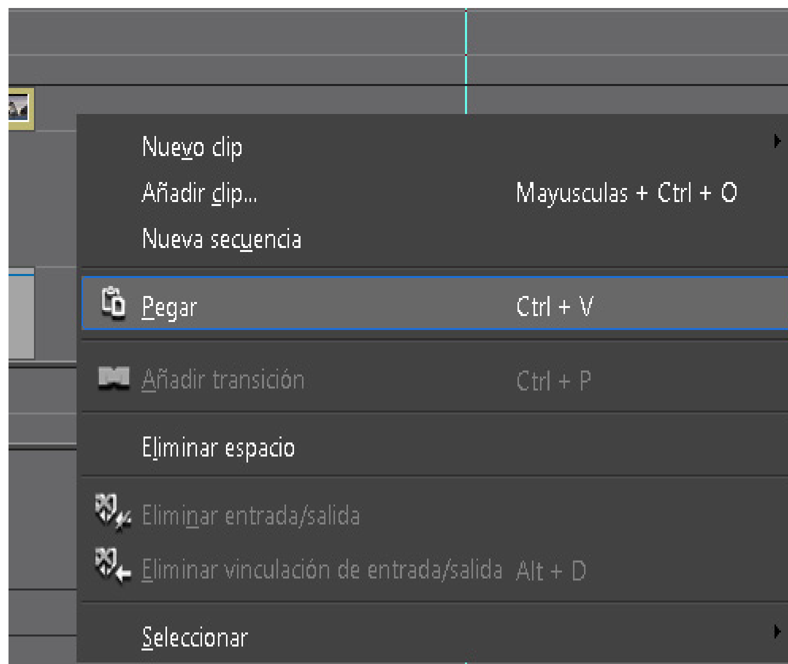
Cómo pegar desde el portapapeles para colocar un clip

Después de cortar o copiar un clip de cualquier fuente, se puede pegar en la línea de tiempo.

Para pegar un clip, siga uno de estos métodos:

- Haga clic con el botón derecho en la pista en la que desea pegar el clip y seleccione Pegar en el menú, como se muestra en la Figura 479.

Figura 479. Clic con el botón derecho en la pista para pegar un clic



El clip se pega en la pista sobre la que se ha hecho clic con el botón derecho.

Nota Si la pista en la que se hace clic con el botón derecho es una pista de destino, los clips se colocan en las pistas de destino definidas por los parches de pista, de acuerdo con el estado de conexión o desconexión del canal de origen. Consulte *Parches de pista de vídeo y audio* en la página 450 y *Conexión o desconexión del canal de origen* en la página 460 para obtener más información.

- Pulse las teclas [**CTRL**]+[**V**] en el teclado.

El clip se coloca en el extremo izquierdo de las pistas de destino y después del estado conectado o desconectado del canal de origen.

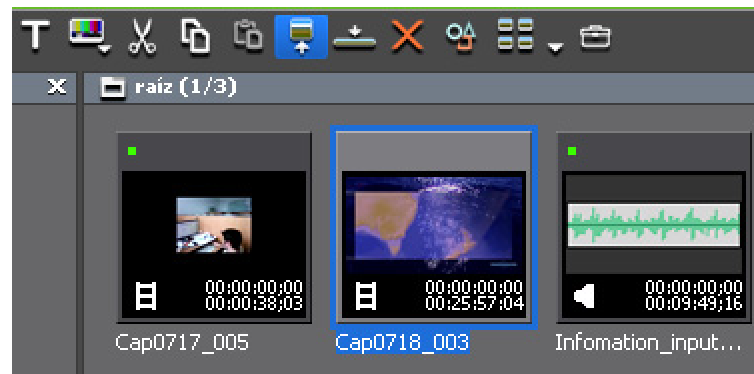
Definición de puntos de entrada y salida y colocación de un clip

Para definir puntos de entrada y salida en un clip y colocarlo en la línea de tiempo, en el punto de entrada de la línea de tiempo, haga lo siguiente:

1. Seleccione el clip que desee en el contenedor y haga clic en el botón **Mostrar en reproductor** (resaltado en azul en la Figura 480).

Nota También puede arrastrar un clip del contenedor y colocarlo en el reproductor.

Figura 480. Botón Mostrar en reproductor del contenedor



2. En el reproductor, defina los puntos de entrada y salida que desee para el clip. Consulte *Definición de los puntos de entrada/salida y la duración* en la página 336 para obtener más información.

3. Sitúe el cursor de la línea de tiempo en la posición en la que desee ubicar el clip en las pistas de destino.

4. Según el modo en el que desee insertar el clip, haga clic en el botón **Insertar en la línea de tiempo** o **Sobrescribir en línea de tiempo** del reproductor.

El clip se coloca en las pistas de destino de la línea de tiempo con la posición del cursor como punto de entrada.

Métodos alternativos:

- Después de definir los puntos de entrada y de salida del clip en el reproductor, arrastre el clip hasta la línea de tiempo.
- Después de definir los puntos de entrada y de salida del clip en el reproductor, pulse la tecla **[E]** para colocar el clip en la línea de tiempo.

Puntos de entrada y salida

Al trabajar con clips en la línea de tiempo, pueden utilizarse puntos de entrada y salida para usar sólo una parte del clip o para limitar el intervalo en el que se ejecutarán determinadas operaciones.

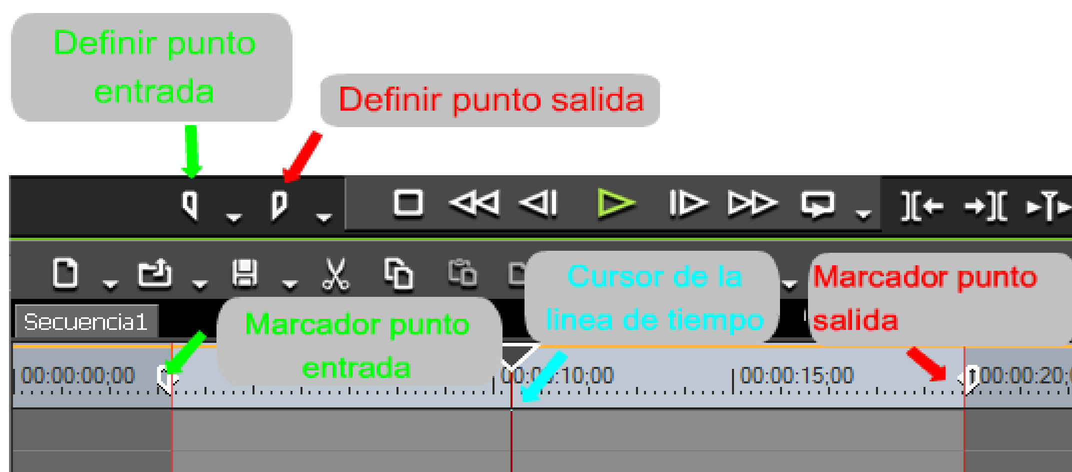
Definición de puntos de entrada y salida en la línea de tiempo

Al definir un punto de entrada y salida en la línea de tiempo, puede restringir el material al que se aplicarán determinadas operaciones o colocar un clip en la línea de tiempo según los puntos de entrada y salida.

Para definir puntos de entrada y salida en la línea de tiempo, haga lo siguiente:

1. Coloque el cursor de la línea de tiempo en el lugar en el que quiera establecer el punto de entrada. Consulte la Figura 481.

Figura 481. Definir un punto de entrada y salida en la línea de tiempo



2. Haga clic en el botón **Definir entrada** del grabador.

También puede realizar una de las acciones siguientes para definir el punto de entrada.

- Haga clic con el botón derecho en la escala de tiempo y seleccione Definir punto de entrada en el menú.
- Seleccione Marcador en la barra de menús de la ventana de visualización y elija Definir punto de entrada en el menú.
- Pulse **[I]** en el teclado.

3. Coloque el cursor de la línea de tiempo en el lugar en el que quiera establecer el punto de salida.
4. Haga clic en **Definir salida** en el grabador.

También puede realizar una de las acciones siguientes para definir el punto de salida.

- Haga clic con el botón derecho en la escala de tiempo y seleccione Definir punto salida en el menú.
- Seleccione Marcador en la barra de menús de la ventana de visualización y elija Definir punto de salida en el menú.
- Pulse **[O]** en el teclado.

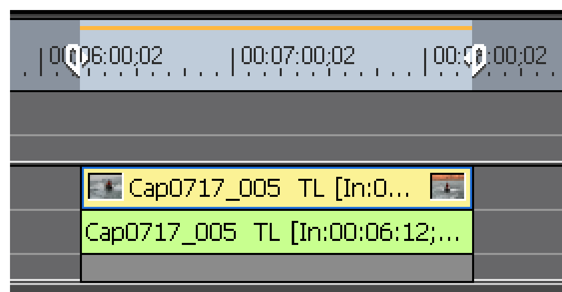
Definición de puntos de entrada y salida en los extremos de clips

Para definir puntos de entrada y salida en el principio y el final de un clip, efectúe una de las acciones siguientes:

- Seleccione un clip y elija Marcador>Definir entrada/salida en el clip seleccionado en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Seleccione un clip y haga doble clic en la escala de tiempo, sobre el clip.
- Seleccione un clip y pulse la tecla **[Z]**.

Los puntos de entrada y salida se establecen en los extremos del clip. Consulte la Figura 482.

Figura 482. Entrada y salida en los extremos del clip

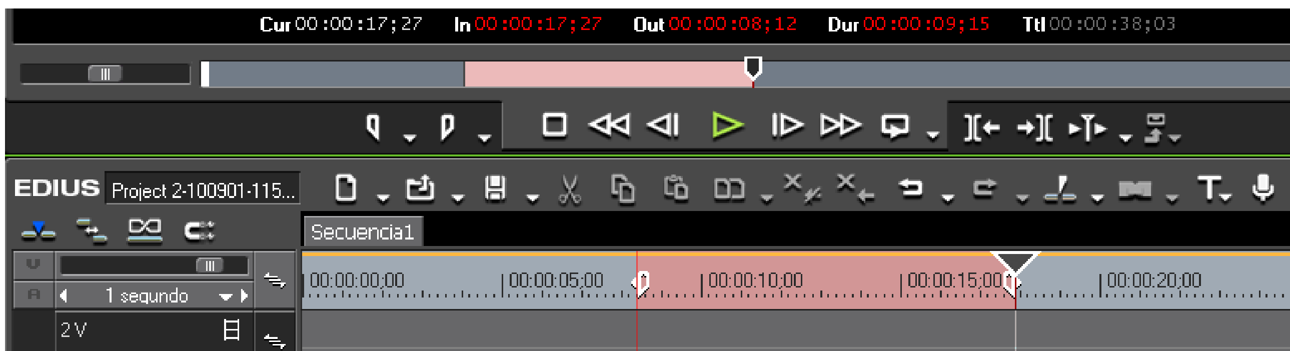


Ajuste de puntos de entrada y salida

Cuando se hayan definido en la línea de tiempo los puntos de entrada y de salida, puede arrastrar el control deslizante de entrada y de salida a una nueva posición para ajustarlos.

Nota Si el punto de salida se define o mueve a una posición anterior al punto de entrada, la escala de la línea de tiempo entre los puntos se muestra de color rojo, así como parte del código temporal del grabador, como se muestra en la Figura 483.

Figura 483. Punto de salida definido en el código de tiempo antes del punto de entrada



Eliminación de puntos de entrada y salida en la línea de tiempo

Para eliminar puntos de entrada y salida en la línea de tiempo, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón de lista (▽) del botón **Definir entrada** o **Definir salida** del grabador.
2. En el menú, seleccione Borrar punto de entrada o Borrar punto de salida.

Métodos alternativos:

- Pulse las teclas [**ALT**]+[**I**] para eliminar el punto de entrada.
- Pulse las teclas [**ALT**]+[**O**] para eliminar el punto de entrada.
- Haga clic con el botón derecho en la escala de tiempo y seleccione Borrar punto de entrada o Borrar punto de salida.
- Seleccione Marcador en la barra de menús y elija Borrar punto de entrada o Borrar punto de salida.

Puede eliminar el punto de entrada y el punto de salida a la vez con cualquiera de estos métodos:

- Haga clic con el botón derecho en la escala de tiempo y seleccione Borrar punto de entrada/salida.

Nota Si selecciona Eliminar punto de entrada/salida en el menú, se elimina el punto de entrada, el punto de salida y el clip entre los puntos.

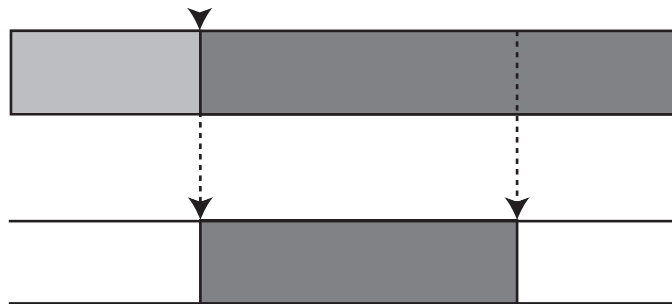
- Seleccione Marcador en la barra de menús y elija Borrar punto de entrada/salida.
- Pulse **[X]** en el teclado.

Edición de tres puntos

La edición de tres puntos consiste en colocar un clip entre los puntos de entrada y de salida en la línea de tiempo, como se ilustra en la Figura 484 o en colocar un clip con los puntos de entrada y de salida en el punto de entrada de línea de tiempo o salida de línea de tiempo.

Siempre que se definan tres de los cuatro puntos de entrada y salida posibles (entrada/salida de clip y entrada/salida de línea de tiempo), el cuarto se determina automáticamente con velocidad de clip constante.

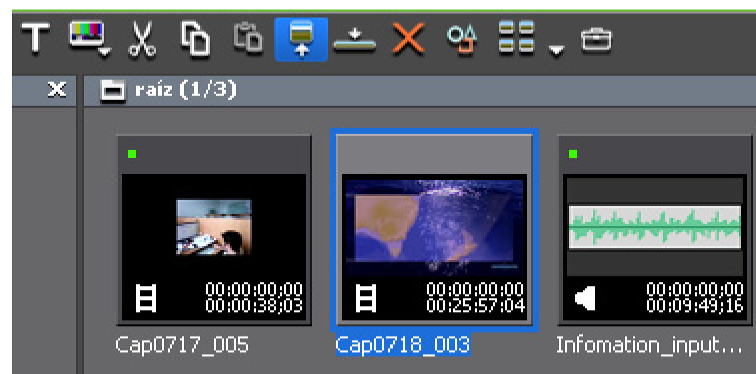
Figura 484. Edición de tres puntos



Para realizar una edición de tres puntos, haga lo siguiente:

1. Seleccione un clip en el contenedor y haga clic en el botón **Mostrar en reproductor** (consulte la Figura 485).

Figura 485. Contenedor – Mostrar en reproductor



Visualice el vídeo en el reproductor y defina los puntos de entrada y salida si es necesario.

2. Defina el punto de entrada y el punto de salida en la línea de tiempo (consulte *Definición de puntos de entrada y salida en la línea de tiempo* en la página 486).

3. Haga clic en el botón **Insertar en la línea de tiempo** .

Nota Haga clic en el botón **Sobrescribir en línea de tiempo** para reemplazar el clip que se encuentre en la posición de entrada/salida en la línea de tiempo.

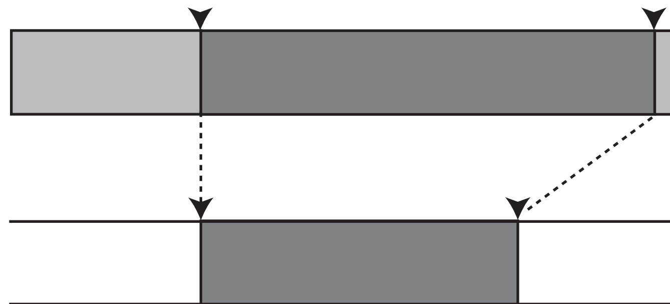
El clip se inserta entre el punto de entrada y el punto de salida en la pista de destino de la línea de tiempo y se ajusta su duración (si fuera necesario). Si sólo se ha definido uno de los puntos de línea de tiempo, el otro se determina automáticamente según la duración del clip.

La velocidad de reproducción del clip colocado no se modifica.

Edición de cuatro puntos

La edición de cuatro puntos consiste en situar los puntos de entrada y salida de un clip entre los puntos de entrada y salida de la línea de tiempo, consulte la Figura 486.

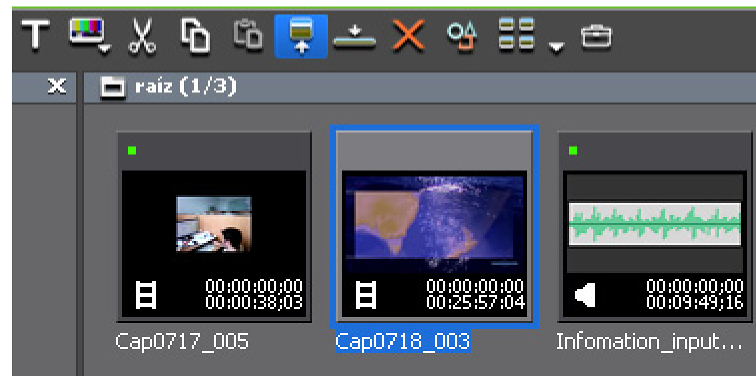
Figura 486. Edición de cuatro puntos



Para realizar una edición de cuatro puntos, haga lo siguiente:

1. Seleccione un clip en el contenedor y haga clic en el botón **Mostrar en reproductor** (consulte la Figura 487).

Figura 487. Contenedor – Mostrar en reproductor



Visualice el vídeo en el reproductor y defina los puntos de entrada y salida.

2. Defina el punto de entrada y el punto de salida en la línea de tiempo (consulte *Definición de puntos de entrada y salida en la línea de tiempo* en la página 486).

3. Haga clic en el botón **Insertar en la línea de tiempo** .

Nota Haga clic en el botón **Sobrescribir en línea de tiempo** para reemplazar el clip que se encuentre en la posición de entrada/salida en la línea de tiempo.

Los puntos de entrada y salida del clip se colocan entre los puntos de entrada y salida de la línea de tiempo.

Nota La velocidad de reproducción entre los puntos de entrada y salida del clip se ajusta automáticamente para mantenerse entre los puntos de entrada y salida de la línea de tiempo. La distancia entre los puntos de entrada y salida se mantiene.

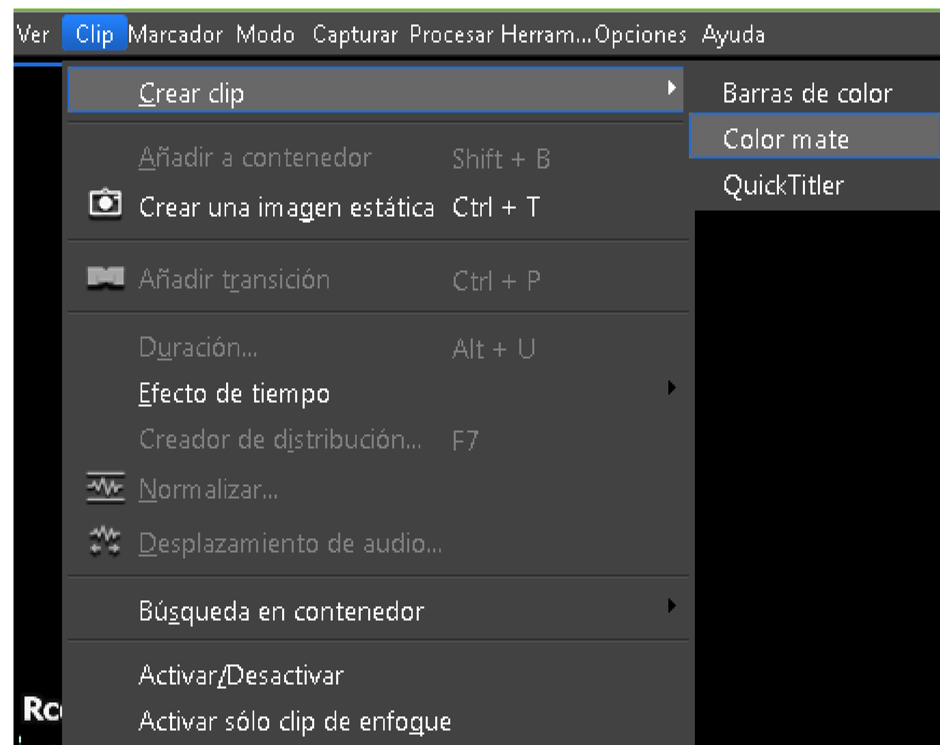
Colocación de clips especiales entre los puntos de entrada y salida de la línea de tiempo

Los clips especiales son aquellos que pueden crearse cuando son necesarios y no se encuentran en el contenedor. Para crear y colocar clips especiales entre los puntos de entrada y salida de la línea de tiempo, haga lo siguiente:

1. Defina el punto de entrada y el punto de salida en la línea de tiempo (consulte *Definición de puntos de entrada y salida en la línea de tiempo* en la página 486).

2. Seleccione Clip>Crear clip en la barra de menús de la ventana de visualización. Se muestra el menú de la Figura 488.

Figura 488. Menú de clips especiales



3. En el menú, seleccione el tipo de clip especial que quiera crear.

- Barras de color (consulte *Creación de un clip de barra de colores* en la página 382 para obtener más información)
- Color mate (consulte *Creación de un clip de color mate* en la página 384 para obtener más información)
- QuickTitler (consulte *Creación de un clip de título* en la página 388 para obtener más información)

Nota Si se han instalado otras aplicaciones para títulos compatibles con EDIUS, es posible que también aparezcan como opciones. Consulte la documentación de las aplicaciones para títulos para obtener información sobre cómo crear clips de títulos con ellas.

4. Cree el clip especial y haga clic en **Guardar**, **Aceptar** o **Cerrar** en el cuadro de diálogo de creación de clip especial, según sea necesario.

Se coloca el clip especial en la línea de tiempo, entre los puntos de entrada y salida.

Método alternativo:

1. Haga clic con el botón derecho en el área entre los puntos de entrada y salida en la pista deseada.

2. Seleccione Nuevo clip>{Tipo de clip especial} en el menú contextual para crear un clip especial.
3. Cree el clip especial y haga clic en **Guardar**, **Aceptar** o **Cerrar** en el cuadro de diálogo de creación de clip especial, según sea necesario.

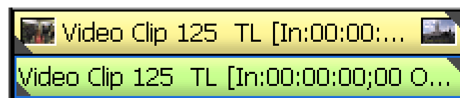
Indicadores de estado de clip

Los clips colocados en la línea de tiempo pueden tener los indicadores de estado explicados más abajo, según las acciones de modificación y otras operaciones efectuadas con estos clips.

Indicador de final de clip

Las marcas triangulares de las esquinas al comienzo y al final del clip (consulte Figura 489) indican que todo el clip fuente se usa en la línea de tiempo. Estas marcas desaparecen cuando el clip se ajusta.

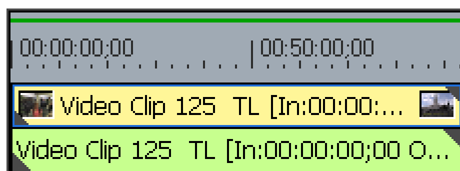
Figura 489. Fin del indicador de clip



Estado de procesamiento

La línea verde por encima de la escala de la línea de tiempo en la Figura 490 indica que se ha procesado el clip. Si desea ver otros indicadores de estado de procesamiento, consulte *Marcas de escala de la línea de tiempo* en la página 480.

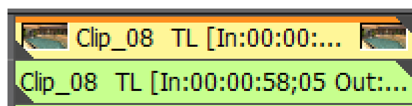
Figura 490. Indicador de clip procesado



Conjunto de filtros

La línea de color marrón por encima del clip de la Figura 491 indica que se ha definido un filtro de vídeo para este clip.

Figura 491. Indicador de conjunto de filtros

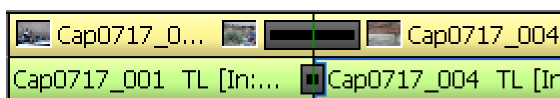


Indicador de transición entre clips

Cuando se ha añadido una transición entre clips en la línea de tiempo, el indicador entre clips que aparece en la Figura 492 aparece entre los clips.

Nota Es posible configurar velocidades diferentes para transiciones de sonido y de vídeo.

Figura 492. Indicador de transición entre clips



Inicio del indicador de transición de clips

El triángulo amarillo que se muestra en la Figura 493 en la esquina inferior izquierda del área del mezclador indica que se ha definido una transición al comienzo del clip.

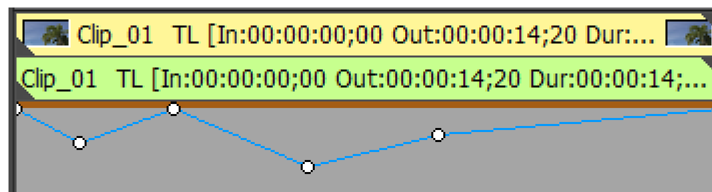
Figura 493. Inicio del indicador de transición de clips



Banda elástica de transparencia

Haga clic en el botón **Expansión de mezclador** para ver el área de ajuste de transparencia. Haga clic en el botón **Mezclar** para ver la banda elástica de transparencia, como se muestra en la Figura 494. Consulte *Ajustes de transparencia* en la página 875 para obtener más información.

Figura 494. Ajuste de transparencia



Selección de pistas

La selección de pistas en la línea de tiempo afecta al funcionamiento de algunas funciones de edición. En general, como mínimo hay una pista seleccionada; sin embargo, se puede seleccionar cualquier número de pistas e incluirlas todas en la línea de tiempo.

Al seleccionarse una pista, su cabecera también se resalta, como se muestra en la Figura 495. En este ejemplo sólo se ha seleccionado la pista 1VA.

Figura 495. Pista seleccionada



Selección de una sola pista

Para seleccionar una única pista, haga clic en la parte central de la cabecera de la pista. Es la parte de la cabecera de la pista donde se halla el nombre de la pista. En el lado izquierdo de la cabecera de la pista se ubican los parches de pista; en el derecho, el estado de sincronización de vinculación de pista.

Nota Si se hace clic en una cabecera de pista, se anula la selección de todas las demás pistas que también lo estuvieran. Sólo puede seleccionarse la pista en la que se ha hecho clic.

Selección de varias pistas

Para seleccionar varias pistas, mantenga pulsada la tecla [**CTRL**] mientras hace clic en la cabecera de pista de las pistas que quiera seleccionar.

Para seleccionar una serie de pistas, haga clic en la primera cabecera de pista; a continuación, mantenga pulsada la tecla [**MAYÚS**] y haga clic en otra

cabecera de pista. Quedarán seleccionadas todas las pistas que estén en medio, incluidas la primera y la última.

Para seleccionar todas las pistas, haga doble clic en cualquier cabecera de pista.

La Figura 496 muestra varias pistas seleccionadas.

Figura 496. Varias pistas seleccionadas



Las pistas también se pueden seleccionar o anular su selección con los comandos de teclas de la Tabla 6.

Tabla 6. Comandos de teclas para seleccionar o anular la selección de teclas

Teclas de comandos	Pista - Acción
[**MAYÚS**]+[**1**}	Seleccionar o anular la selección de pista 1A
[**MAYÚS**]+[**2**}	Seleccionar o anular la selección de pista 2A
[**MAYÚS**]+[**3**}	Seleccionar o anular la selección de pista 3A
[**MAYÚS**]+[**4**}	Seleccionar o anular la selección de pista 4A
[**MAYÚS**]+[**5**}	Seleccionar o anular la selección de pista 5A
[**MAYÚS**]+[**6**}	Seleccionar o anular la selección de pista 6A
[**MAYÚS**]+[**7**}	Seleccionar o anular la selección de pista 7A
[**MAYÚS**]+[**8**}	Seleccionar o anular la selección de pista 8A
[**MAYÚS**]+[**9**}	Seleccionar o anular la selección de todas las pistas A

Tabla 6. Comandos de teclas para seleccionar o anular la selección de teclas

Teclas de comandos	Pista - Acción
[**MAYÚS**]+[**0**}	Seleccionar o anular la selección de todas las pistas
[**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**1**}	Seleccionar o anular la selección de pista 1VA/V
[**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**2**}	Seleccionar o anular la selección de pista 2VA/V
[**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**3**]	Seleccionar o anular la selección de pista 3VA/V
[**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**4**}	Seleccionar o anular la selección de pista 4VA/V
[**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**5**}	Seleccionar o anular la selección de pista 5VA/V
[**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**6**}	Seleccionar o anular la selección de pista 6VA/V
[**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**7**}	Seleccionar o anular la selección de pista 7VA/V
[**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**8**}	Seleccionar o anular la selección de pista 8VA/V
[**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**9**}	Seleccionar o anular la selección de todas las pistas VA/V

Cómo mover clips en la línea de tiempo

Los clips de la línea de tiempo pueden moverse a una nueva ubicación de la misma pista o en otra pista. En esta sección se explican las funciones relacionadas con el desplazamiento de clips en la línea de tiempo.

Es necesario seleccionar los clips para moverlos. Puede seleccionar un solo clip si hace clic en él en Línea de tiempo, o bien puede seleccionar varios clips si sigue el proceso que se explica a continuación.

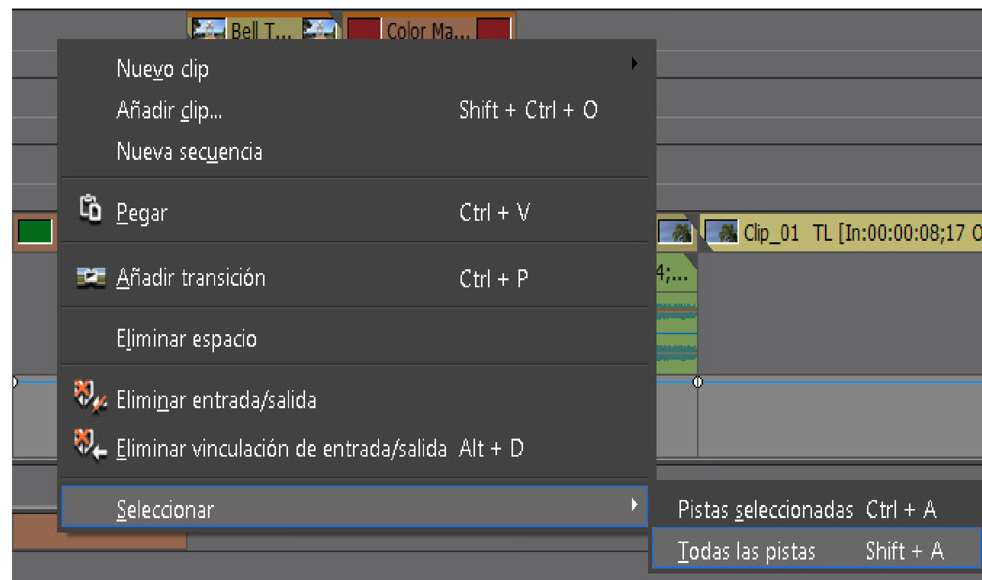
Selección de varios clips

Para seleccionar varios clips en la línea de tiempo, haga lo siguiente:

- Haga clic con el botón derecho en un área vacía de una a pista y elija Seleccionar>Pistas seleccionadas o Seleccionar>Todas las pistas en el menú (consulte la Figura 497) según los clips que desee seleccionar.

Nota La opción Pistas seleccionadas selecciona todos los clips solamente en las pistas seleccionadas. La opción Todas las pistas selecciona todos los clips de todas las pistas, se haya seleccionado o no una pista.

Figura 497. Menú Pista de línea de tiempo - Seleccionar todas las pistas



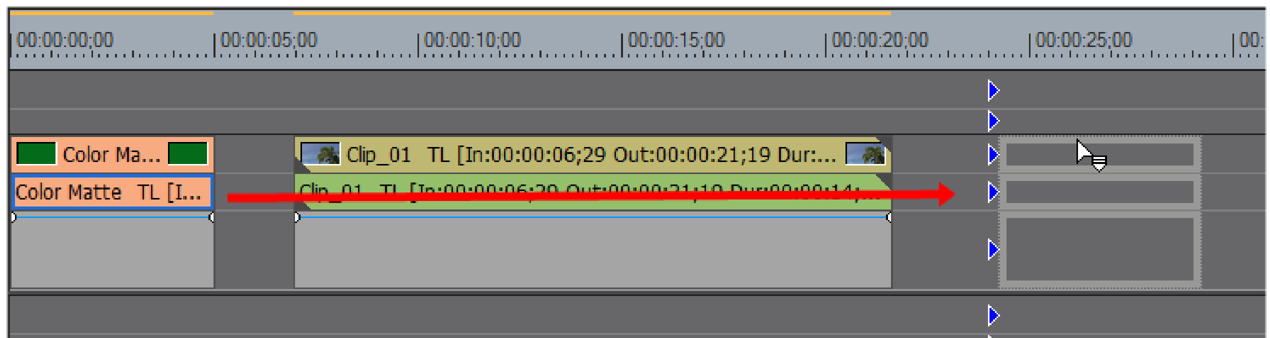
- Seleccione Editar>Seleccionar>Seleccionar pistas o Editar>Seleccionar>Todas las pistas en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Mantenga pulsada la tecla [**CTRL**] mientras hace clic en los clips. Se seleccionan o se cancela su selección una a una, a medida que hace clic en los clips.
- Arrastre el cursor del ratón alrededor de los clips en la línea de tiempo.
- Pulse [**CTRL**]+[**A**] en el teclado para seleccionar todos los clips de la pista seleccionada.
- Pulse [**MAYÚS**]+[**A**] en el teclado para seleccionar todos los clips de la línea de tiempo.

Cómo mover clips seleccionados

Es posible mover uno o más clips seleccionados si los arrastra a la ubicación deseada, tal como se muestra en la Figura 498.

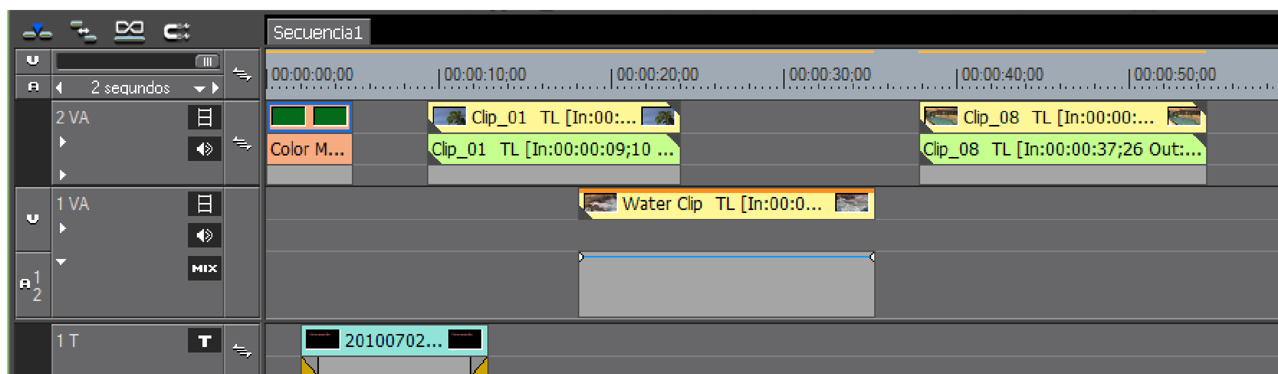
Nota Si se ha activado el modo de sincronización de vinculación de pista, los clips de diferentes pistas también se mueven para mantener su posición respecto a los clips seleccionados. Si desea más información sobre el modo de sincronización de vinculación de pista, consulte *Sincronización de vinculación de pistas* en la página 440.

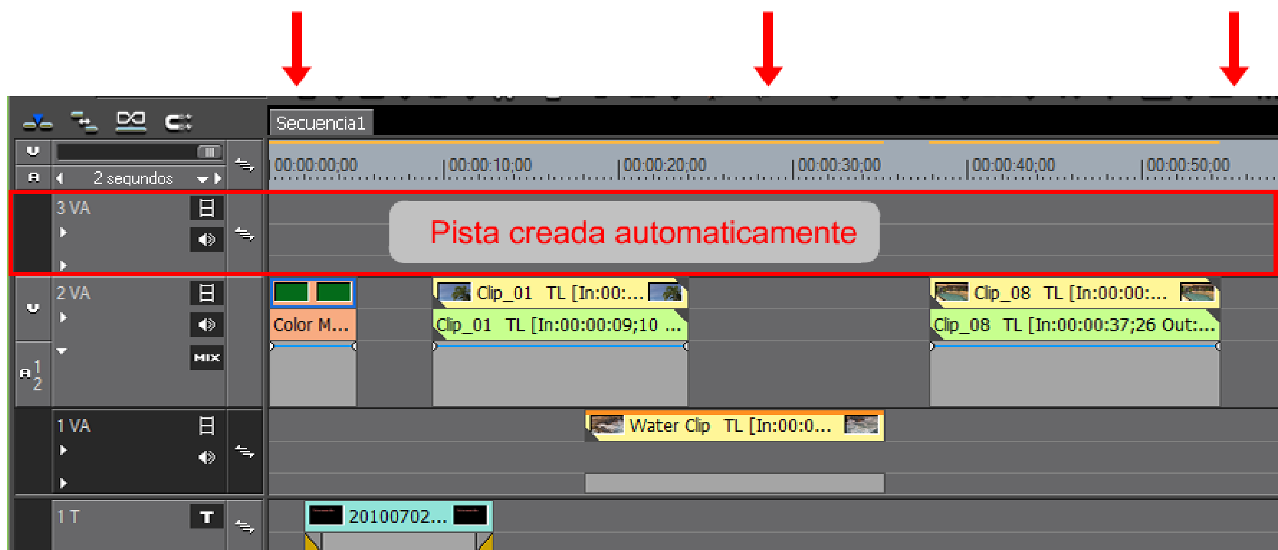
Figura 498. Movimiento de clips seleccionados



Tal como se muestra en la Figura 499, si selecciona clips en varias pistas y los mueve a una zona de la línea de tiempo cuando un tipo determinado de pista en la selección no existe, las pistas necesarias se crean automáticamente.

Figura 499. Creación automática de pistas durante el movimiento





Nota Si mueve solamente uno de los dos clips que tienen una transición o un fundido de sonido definido entre ellos, el clip seleccionado se mueve y la transición se desbloquea (elimina) de los dos clips.

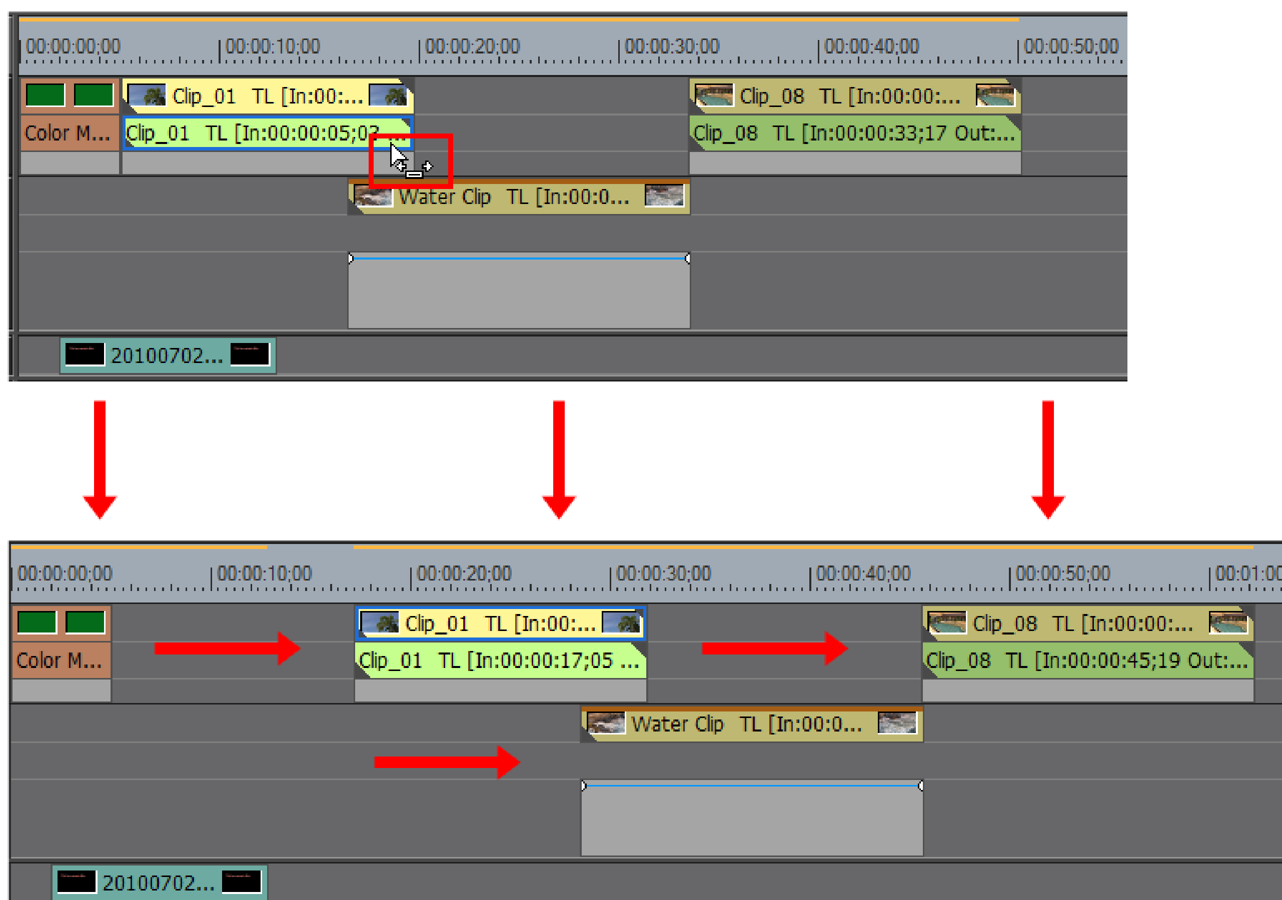
Movimiento de clips seleccionados y clips posteriores

Para mover un clip y los que le sigan en la misma pista, haga lo siguiente:

1. Seleccione el primero de los clips que desee mover.
2. Mantenga pulsadas las teclas [**MAYÚS**] y [**ALT**] del teclado y arrastre el clip en el área de pistas.

El cursor del ratón cambia y todos los clips posteriores se mueven con el clip seleccionado, tal como se muestra en la Figura 500.

Figura 500. Movimiento del clip seleccionado y de los posteriores



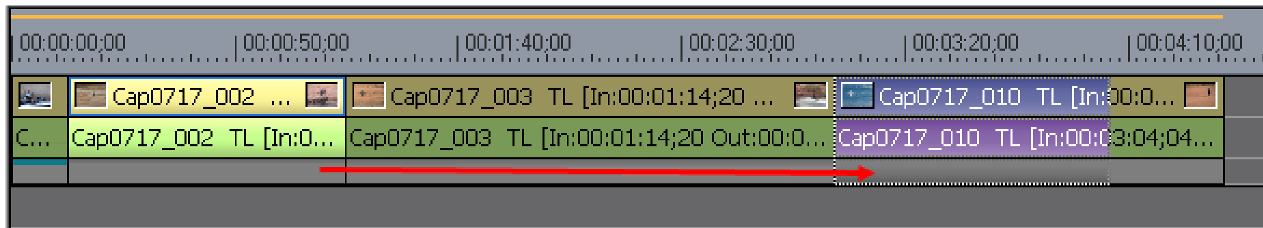
Nota Tal como se muestra en la Figura 500, si el modo de sincronización de vinculación de pista está activado, los clips posteriores que no se encuentren en la pista en la que se ha colocado el clip seleccionado también se moverán con el fin de mantener su posición respecto a la pista seleccionada.

3. Suelte el clip seleccionado en la posición que desee en la pista.

Cambio del orden de los clips

Para cambiar el orden de los clips, arrastre los que desee a la nueva ubicación en la pista tal como se ilustra en la Figura 501.

Figura 501. Cambio del orden de los clips

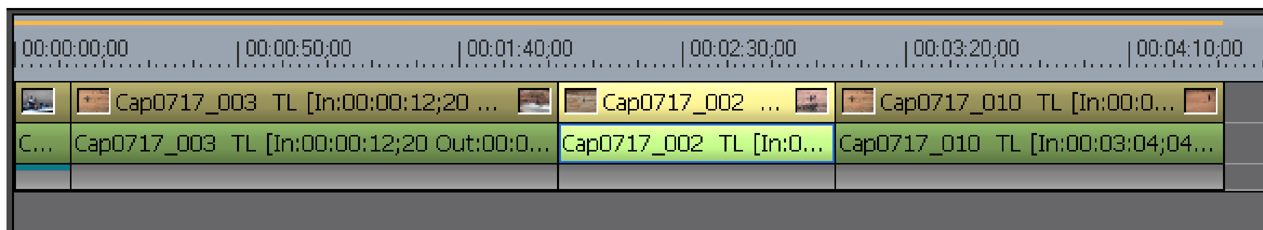


Nota Si está activado el modo de sincronización de vinculación de pista, los clips de estas pistas se moverán también para mantener su posición respecto a la pista que se ha movido.

El orden de los clips ha cambiado como se muestra en la Figura 502.

Nota El modo de inserción está activado en este ejemplo. Consulte *Modo de inserción* en la página 438 y *Modo de sobrescritura* en la página 438 para obtener más información.

Figura 502. Orden de clips modificado con el modo de inserción activado

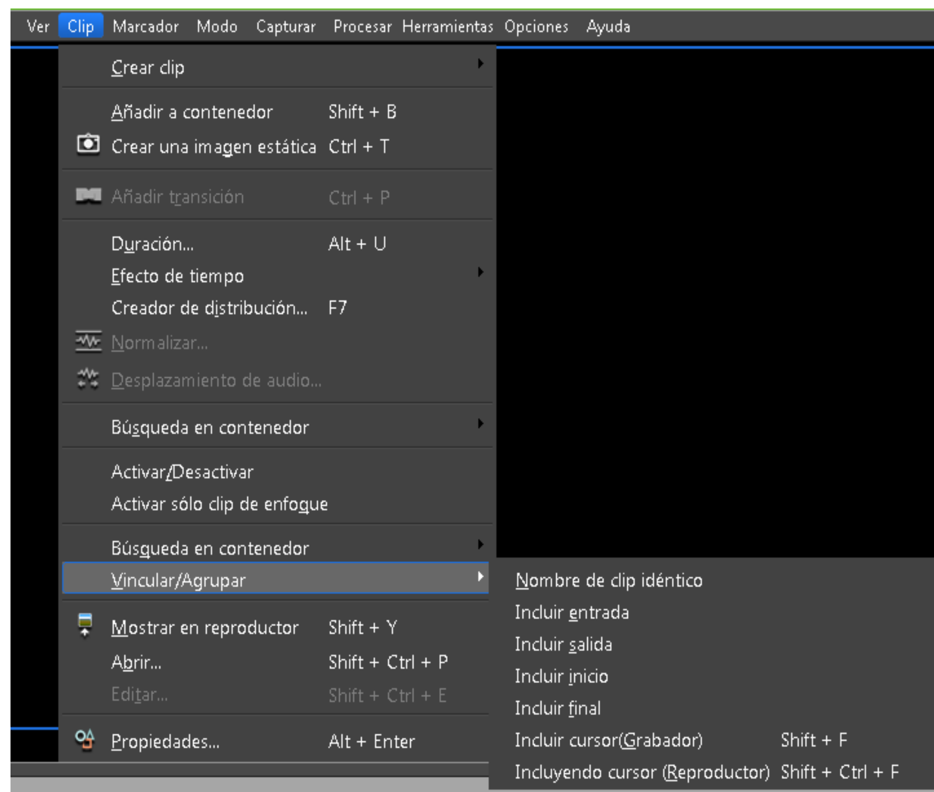


Búsqueda de clips de línea de tiempo en el contenedor

Para buscar clips en el contenedor que coincidan con los criterios de los clips en la línea de tiempo, haga lo siguiente:

1. Seleccione un clip para buscar en la línea de tiempo.
2. Seleccione Clip>Buscar en contenedor en la barra de menús de la ventana de visualización tal como se muestra en la Figura 503.

Figura 503. Menú de búsqueda de clips en la línea de tiempo



3. Seleccione un criterio en el menú en el que buscar clips en el contenedor. Los criterios disponibles son:

- Mismo nombre de clip
- Incluir entrada
- Incluir salida
- Incluir inicio
- Incluir final
- Incluyendo cursor (Grabador)
- Incluyendo cursor (Reproductor)

Nota Los clips recién registrados en el contenedor también se incluyen en el destino de la búsqueda.

Todos los clips del contenedor coinciden con los criterios de búsqueda seleccionados aparecen en la carpeta Buscar resultados en la vista de carpetas del contenedor.

Nota Las opciones de búsqueda se pueden cambiar para ajustar los resultados en la carpeta de búsqueda. Para obtener más información sobre la búsqueda de clips en el contenedor, consulte *Búsqueda de clips en el contenedor* en la página 430.

Método alternativo:

Haga clic con el botón derecho en un clip y seleccione Buscar en contenedor>{criterios del clip} en el menú.

Utilización de clips de la línea de tiempo

La sección describe las funciones de clips en la línea de tiempo.

Desvincular

Las partes de imagen y de sonido de un clip en una pista VA se pueden separar (desvincular) y tratar como si fueran clips independientes al moverlos, eliminarlos, etc.

Para cambiar el estado de vínculo o agrupación de todos los clips en todas las pistas VA, efectúe el procedimiento siguiente:

- Haga clic en el botón para alternar **Vincular/Agrupar** (resaltado en azul en la Figura 504) encima del controlador de la escala de la línea de tiempo.

Nota El estado Vincular/Agrupar no afecta al movimiento de los clips en la misma pista VA. Las partes de sonido y vídeo de los clips de la misma pista VA se mueven a la vez, aunque esté desactivado el modo Vincular/Agrupar. Los clips se deben desvincular de manera individual, antes de que sus canales de vídeo y sonido se puedan mover independientemente.

Figura 504. Botón del modo Vincular/Agrupar de pistas VA



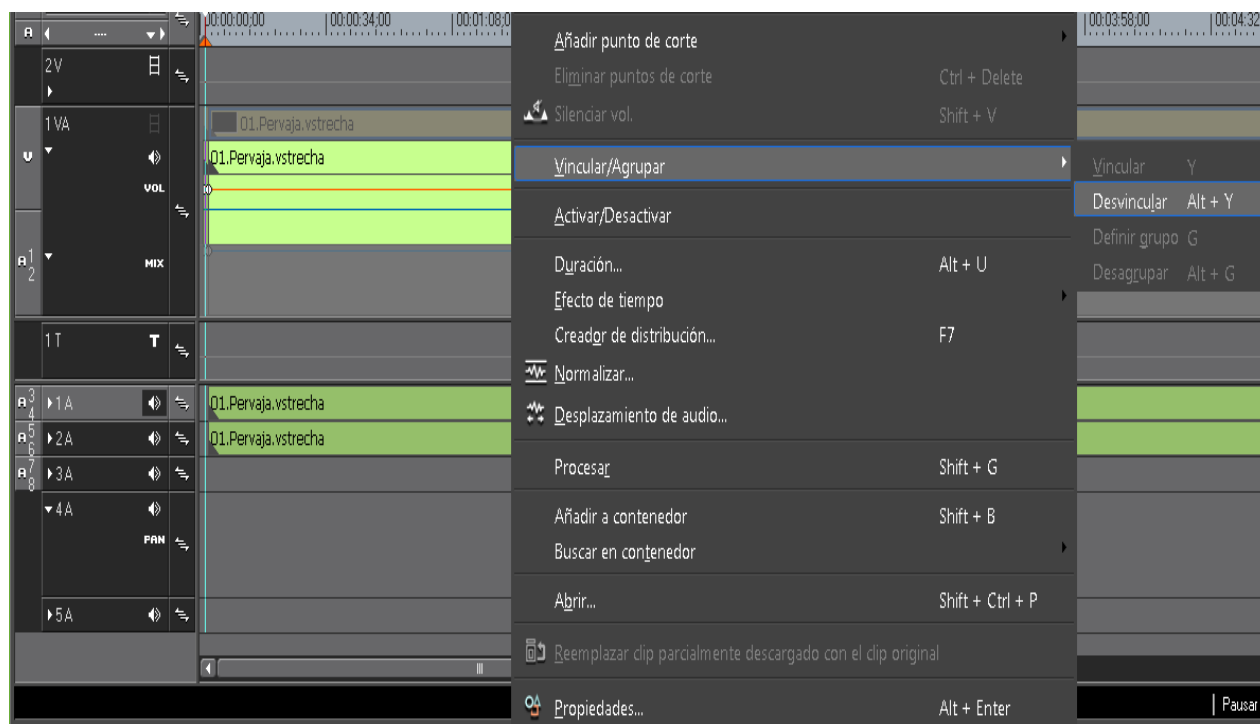
: modo Vincular/Agrupar activado para todas las pistas VA

: modo Vincular/Agrupar desactivado para todas las pistas VA

Para desvincular un clip en concreto, siga uno de estos métodos después de seleccionarlo:

- Haga clic con el botón derecho del ratón en el clip que desvincular y seleccione Vincular/Agrupar>Desvincular en el menú (consulte la Figura 505).

Figura 505. Menú Clip - Desvincular



- Seleccione Clip>Vincular/Agrupar>Desvincular en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Pulse [**ALT**]+[**Y**].

Vincular

Los clips de sonido y de vídeo que se han desvinculado de manera individual se pueden volver a vincular. Con el fin de vincular los clips de vídeo y de sonido independientes, deben cumplir estos criterios:

- Los clips se deben colocar en la misma pista
- Los clips deben superponerse en la pista
- Los clips deben referirse al mismo origen

Para vincular clips de vídeo y de sonido independientes, haga lo siguiente:

1. Seleccione las pistas de vídeo y de sonido que vincular.
2. Haga clic con el botón derecho en el clip de vídeo o de sonido y seleccione Vincular/Agrupar>Vincular en el menú.

Nota También puede seleccionar Clip>Vincular/Agrupar>Vincular en la barra de menús de la ventana de visualización o pulse [**Y**] para volver a vincular los clips seleccionados.

Los clips se vuelven a vincular y se pueden tratar como un único clip.

Si hay un retraso entre los puntos de inicio de un canal de vídeo y sus canales de audio asociados cuando se vuelven a vincular, aparece un cuadrado rojo al comienzo de cada clip que indica la duración del retraso que se expresa en fotogramas. Consulte la Figura 506 para ver un ejemplo.

Figura 506. Clips vinculados con espacios de inicio de vídeo o sonido

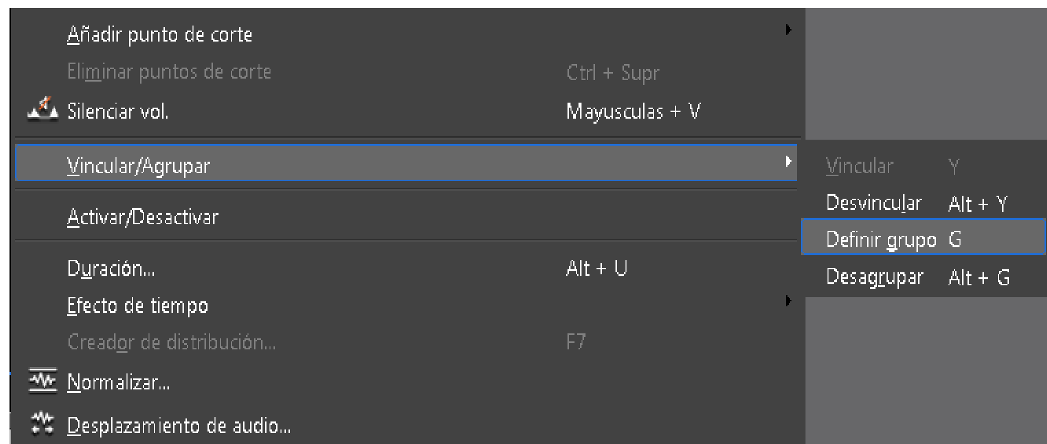


Agrupar

Se pueden agrupar varios clips para tratarlos como un único clip. Se pueden agrupar los clips de varias pistas. Para crear un grupo de clips, siga estos pasos:

1. Seleccione los clips que agrupar.
2. Haga clic con el botón derecho en un clip y seleccione Vincular/ Agrupar>Definir grupo en el menú, como se ilustra en la Figura 507.

Figura 507. Menú Clip - Definir grupo



Métodos alternativos:

- Seleccione Clip>Vincular/Agrupar>Definir grupo en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Pulse [**G**].

Desagrupar (Eliminar grupo)

Para eliminar una agrupación de clips, siga uno de estos métodos después de seleccionar un clip del grupo:

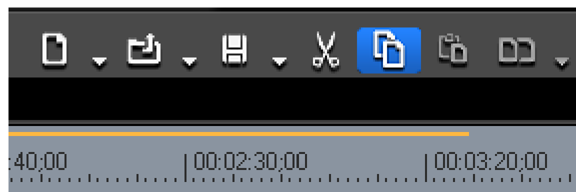
- Haga clic con el botón derecho en un clip agrupado y seleccione Vincular/Agrupar>Desagrupar en el menú.
- Seleccione Clip>Vincular/Agrupar>Desagrupar en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Pulse [**ALT**]+[**G**].

Copiar

Para copiar un clip en la línea de tiempo, siga uno de estos métodos después de seleccionarlo:

- Seleccione un clip y haga clic en el botón **Copiar en portapapeles** (resaltado en azul en la Figura 508) en la línea de tiempo.

Figura 508. Botón Copiar en portapapeles de la línea de tiempo



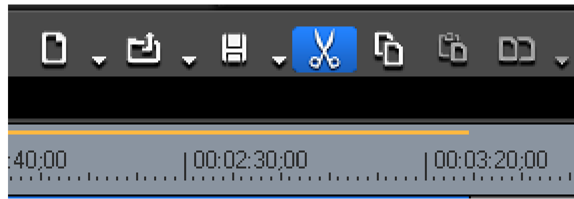
- Haga clic con el botón derecho en un clip y seleccione Copiar en el menú.
- Seleccione Editar>Copiar en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Pulse [**CTRL**]+[**Ins**].

Cortar

Para cortar un clip de la línea de tiempo, siga uno de estos métodos después de seleccionarlo:

- Seleccione un clip y haga clic en el botón **Cortar en portapapeles** (resaltado en azul en la Figura 509) en la línea de tiempo.

Figura 509. Botón Cortar en portapapeles de la línea de tiempo



- Haga clic con el botón derecho en un clip y seleccione Cortar en el menú.
- Seleccione Editar>Cortar en la barra de menús de la ventana de visualización.

Cortar vinculación

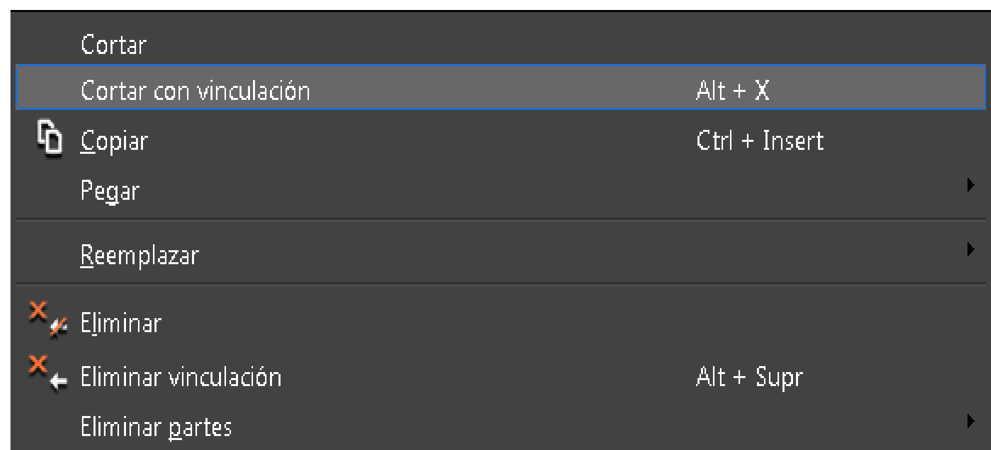
En un corte de vinculación, si el clip seleccionado se elimina, el siguiente clip de la misma pista avanza para ocupar el espacio creado por el clip eliminado.

Para cortar la vinculación de un clip de la línea de tiempo, siga uno de estos métodos después de seleccionarlo:

- Haga clic con el botón derecho en un clip y seleccione Cortar vinculación en el menú, como se ilustra en la Figura 510.

Nota Un método alternativo es seleccionar Editar>Cortar vinculación en la barra de menús de la ventana de visualización, o bien pulsar las teclas [**ALT**]+[**X**].

Figura 510. Menú Clip - Cortar vinculación



Nota Si el modo de sincronización de vinculación de pista está activado en otras pistas, los clips de esas pistas también se pueden mover para mantener sus posiciones respecto al clip cuya vinculación se corta para ocupar el espacio creado por el corte de vinculación. Se muestra un ejemplo en la Figura 511.

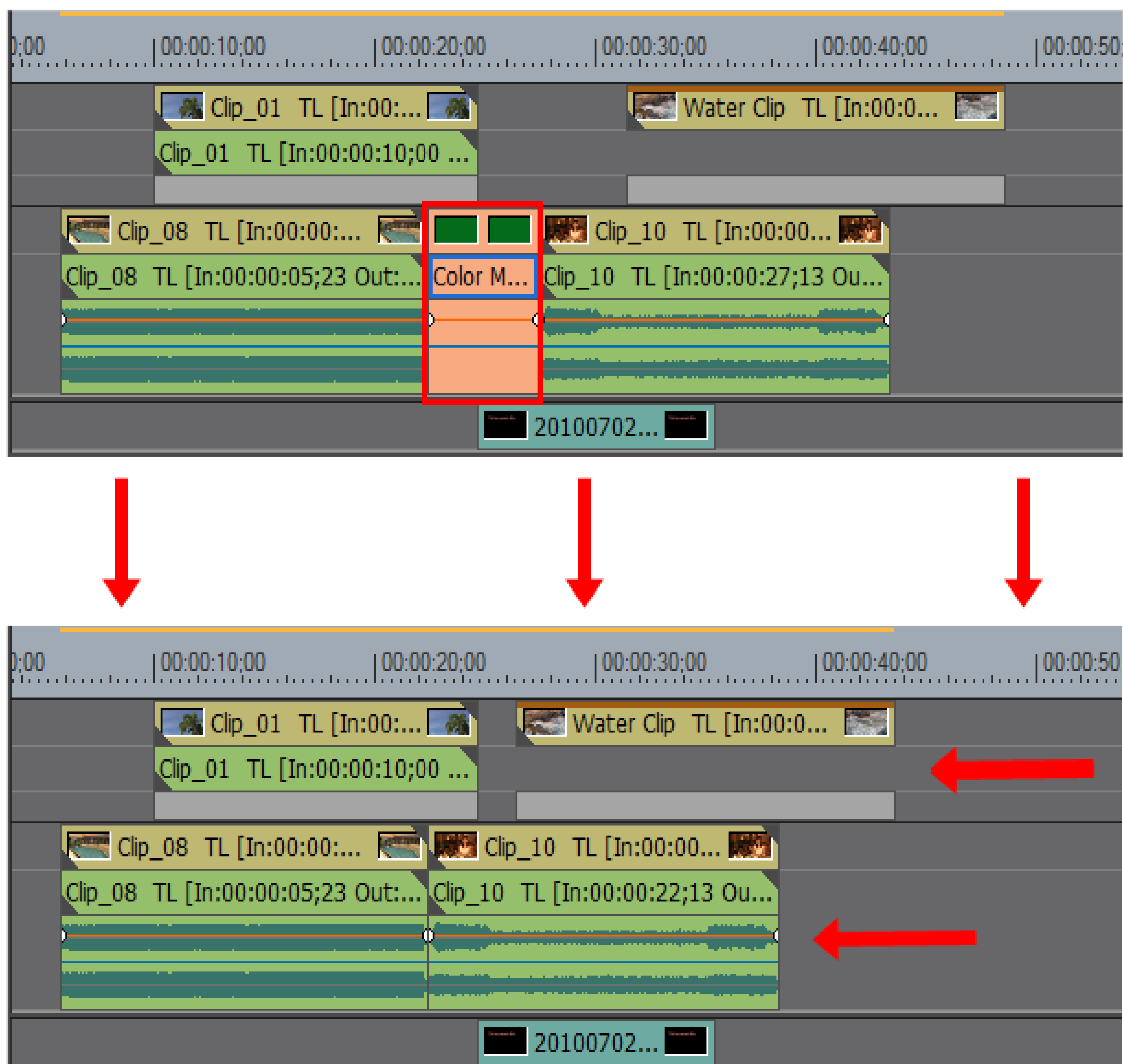


Figura 511. Corte de vinculación con el modo de sincronización activado

Pegar

Se lleva a cabo una operación para pegar después de que se haya copiado o cortado un clip en el portapapeles mediante los procedimientos de corte de vinculación, copia o corte explicados en las páginas anteriores.

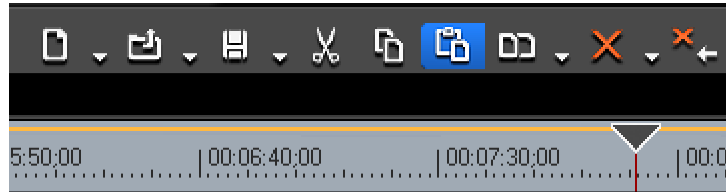
Para pegar un clip en la línea de tiempo, haga lo siguiente:

1. Seleccione un clip y copie, corte o corte la vinculación en el portapapeles.
2. Seleccione la pista en la que desea pegar el clip.

3. Sitúe el cursor de la línea de tiempo en la posición en la que desee pegar el clip.

4. **Haga clic en el botón Pegar en ubicación actual** (resaltado en azul en la Figura 512) de la línea de tiempo.

Figura 512. Botón Pegar en posición del cursor en la línea de tiempo



El clip se pega en la línea de tiempo con la posición del cursor como punto de entrada.

Métodos alternativos:

- Haga clic con el botón derecho en una posición vacía de la pista en la que desea pegar el clip y seleccione Pegar en el menú.
- Seleccione Editar>Pegar>Cursor en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Haga clic con el botón derecho en un clip de la pista en la que desea pegar el clip y seleccione Pegar>Cursor en el menú.
- Pulse las teclas [**CTRL**]+[**V**] en el teclado.

Nota Si ya existe un clip en la ubicación de destino, se divide en el punto del cursor de la línea de tiempo y el clip pegado sobrescribe el clip existente en el punto de corte o se inserta entre los clips divididos según la configuración de Insertar/ Sobrescribir.

Pegar en los puntos de entrada o salida del clip

Para pegar un clip en el punto de entrada o salida de un clip existente en la línea de tiempo, siga estos pasos:

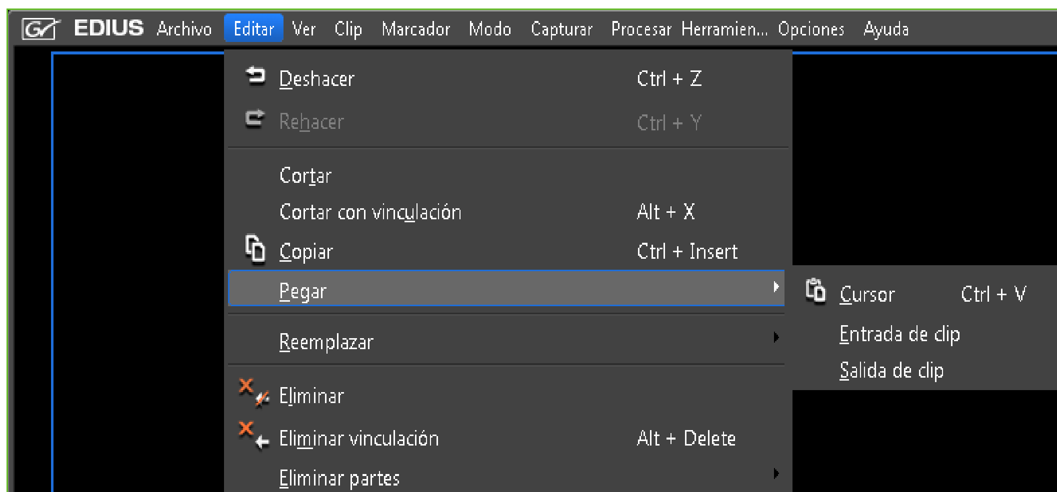
1. Seleccione un clip y copie, corte o corte la vinculación en el portapapeles.

2. Seleccione el clip que deba ser el punto básico en la operación de pegar.

3. Seleccione Editar>Pegar>Entrada de clip o Editar>Pegar>Salida de clip en la barra de menús de la ventana de visualización según la ubicación que se desee para pegar. Consulte la Figura 513.

- Entrada de clip - Inserte el clip antes del punto de entrada del clip básico seleccionado.
- Salida de clip - Inserte el clip después del punto de salida del clip básico seleccionado.

Figura 513. Menú Paste In/Paste Out



Método alternativo:

Haga clic con el botón derecho en el clip que desee convertir en el punto básico para la operación de pegar y seleccione Pegar>Entrada de clip o Pegar>Salida de clip en el menú.

Reemplazar

Puede sustituir un clip de la línea de tiempo con un clip que se haya copiado, cortado o cortado su vinculación en el portapapeles.

Para sustituir un perfil, siga estos pasos:

1. Seleccione un clip que desee convertir en origen de la sustitución y cópielo, córtelo o corte su vinculación en el portapapeles.
2. Seleccione el clip que sustituir y haga clic en el botón **Reemplazar clip** (resaltado en azul en la Figura 514) en la línea de tiempo.

Figura 514. Botón Reemplazar clip en la línea de tiempo



Nota Todos los mezcladores y filtros asociados al clip sustituido también se reemplazan.

Métodos alternativos:

- Haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Reemplazar clip** y seleccione Todo en el menú.
- Haga clic con el botón derecho en el clip que reemplazar y seleccione Reemplazar>Todo en el menú.
- Seleccione Editar>Reemplazar>Todo en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Pulse las teclas [**CTRL**]+[**R**].

Nota La duración del clip de sustitución se ajusta automáticamente según el punto de entrada del clip sustituido. La velocidad de reproducción no cambia.

Sustituir elementos de clips

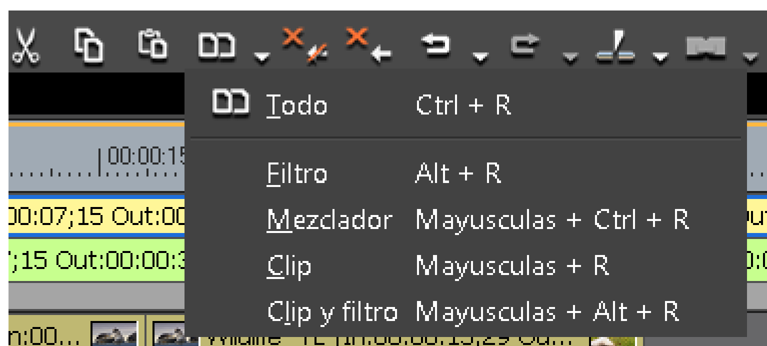
Es posible reemplazar determinados elementos del clip sin sustituir todo el clip ni todos los elementos de clip. Los elementos que se pueden reemplazar son:

- Filtro
- Mezclador
- Clip
- Clip y filtro

Para seleccionar los elementos de un clip que reemplazar, siga estos pasos:

1. Seleccione un clip que desee convertir en origen de la sustitución y cópielo, córtelo o corte su vinculación en el portapapeles.
2. Seleccione el clip cuyos elementos de clip desee reemplazar.
3. Haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Reemplazar clip** y seleccione los elementos que reemplazar como se muestra en la Figura 515.

Figura 515. Menú Reemplazar clip en la línea de tiempo



Métodos alternativos:

- Seleccione Editar>Reemplazar>{elemento_que_reemplazar} en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Haga clic con el botón derecho en el clip cuyo elemento desee reemplazar y seleccione Reemplazar>{elemento_que_reemplazar} en el menú.
- Reemplace el filtro: Pulse las teclas [**ALT**]+[**R**] en el teclado.
- Reemplace el mezclador: Pulse las teclas [**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**R**] en el teclado.
- Reemplace el clip: Pulse las teclas [**MAYÚS**]+[**R**] en el teclado.
- Reemplace el clip y el filtro: Pulse las teclas [**MAYÚS**]+[**ALT**]+[**R**] en el teclado.

Definir color del clip en la línea de tiempo

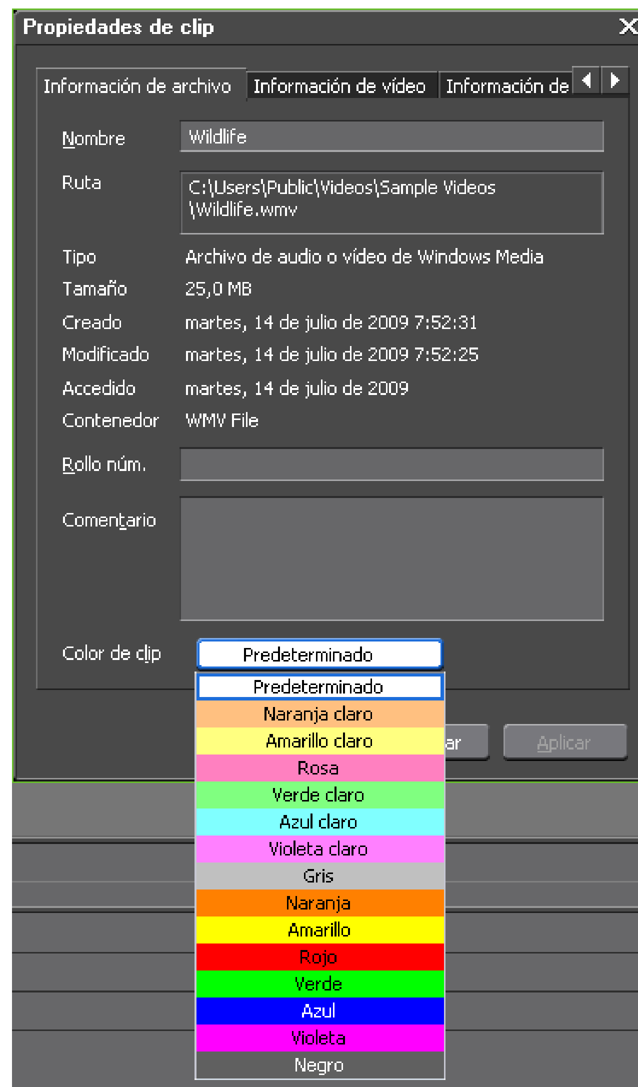
Para definir el color en pantalla de un clip de la línea de tiempo haga lo siguiente:

1. Haga clic con el botón derecho en un clip y seleccione Propiedades en el menú.

Aparece el cuadro de diálogo Propiedades de clip.

2. Seleccione la ficha Información de archivo y haga clic en la lista desplegable Color de clip, como se muestra en la Figura 516.

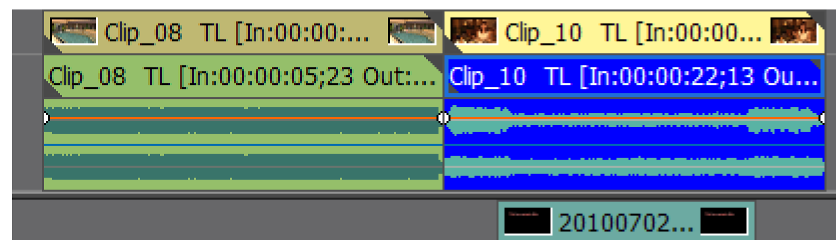
Figura 516. Propiedades de clip - Color de clip



3. En la lista desplegable seleccione el color del clip.

El clip seleccionado en la línea de tiempo se muestra en el color seleccionado, como se ilustra en la Figura 517.

Figura 517. Color de clip definido en azul



Métodos alternativos:

Emplee uno de los métodos siguientes para abrir el cuadro de diálogo Propiedades del clip seleccionado.

- Seleccione Clip>Propiedades en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Pulse las teclas [**ALT**]+[**INTRO**].

División de clips en la posición del cursor

Los clips se pueden dividir en la posición del cursor de la línea de tiempo. De este modo se crearán clips independientes que se pueden tratar por separado en la línea de tiempo.

Para dividir clips en la posición del cursor de la línea de tiempo, ejecute estos pasos:

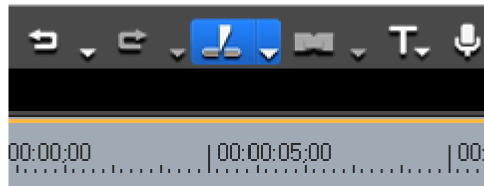
1. Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione todas las pistas con clips que desee cortar en la posición del cursor de la línea de tiempo.
- Seleccione todos los clips que desee cortar (estén seleccionadas o no las pistas) en la posición del cursor de la línea de tiempo.

Nota Si las pistas están seleccionadas, no hace falta seleccionar los clips. Si los clips están seleccionados, no hace falta seleccionar las pistas.

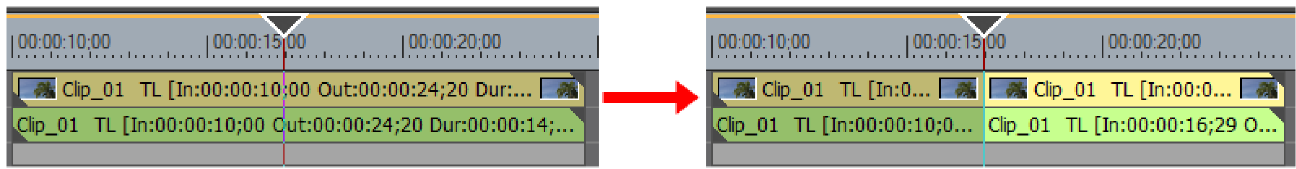
2. Sitúe el cursor de la línea de tiempo en el punto del clip en el que se dividirá.
3. Haga clic en el botón **Añadir punto de corte (Pistas seleccionadas)** (resaltado en azul en la Figura 518) en la línea de tiempo.

Figura 518. Botón Añadir punto de corte de la línea de tiempo



Los clips que estén en la posición del cursor de las pistas o bien los clips seleccionados en la posición del cursor se dividen como se muestra en la Figura 519.

Figura 519. Clip dividido en la posición del cursor



Métodos alternativos:

Para dividir clips en la posición del cursor de la línea de tiempo sólo en las pistas seleccionadas, siga uno de estos métodos:

- Haga clic en el botó de lista [▽] en el botón **Añadir punto de corte (Pistas seleccionadas)** y seleccione Pistas seleccionadas en el menú.
- Haga clic con el botón derecho en el clip que dividir y seleccione Añadir punto de corte>Pistas seleccionadas en el menú.
- Seleccione Editar>Añadir punto de corte>Pistas seleccionadas en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Pulse la tecla [**C**].

Para dividir todos los clips en la posición del cursor de la línea de tiempo en todas las pistas, siga uno de estos métodos:

- Haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Añadir punto de corte (Pistas seleccionadas)** y seleccione Pistas seleccionadas en el menú.
- Haga clic con el botón derecho del ratón en un clip y seleccione Añadir punto de corte>Todas las pistas en el menú.
- Seleccione Editar>Añadir punto de corte>Todas las pistas en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Pulse la tecla [**MAYÚS**]+[**C**] en el teclado.

División de clips en los puntos de entrada o de salida

Para dividir un clip en los puntos de entrada o salida en la línea de tiempo, haga lo siguiente:

1. Realice una de las acciones siguientes:

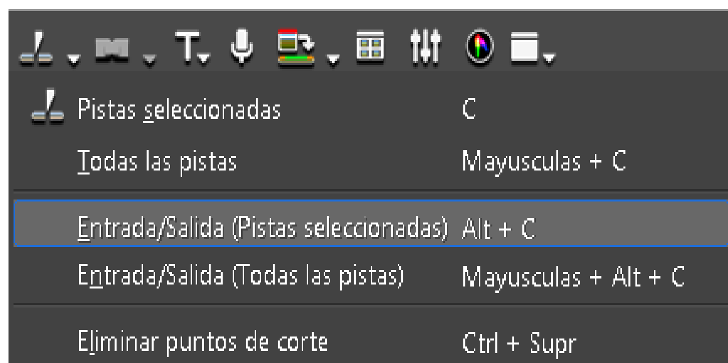
- Seleccione todas las pistas con clips que desee dividir en los puntos de entrada o salida de la línea de tiempo.
- Seleccione todos los clips que desee dividir (estén seleccionadas o no las pistas) en los puntos de entrada o salida.

Nota Si las pistas están seleccionadas, no hace falta seleccionar los clips. Si los clips están seleccionados, no hace falta seleccionar las pistas.

2. Si los puntos de entrada o salida de la línea de tiempo no se han definido ya, hágalo ahora. Consulte la *Definición de puntos de entrada y salida en la línea de tiempo* en la página 486.

3. Haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Añadir punto de corte (Pistas seleccionadas)** y seleccione Entrada/Salida (Pistas seleccionadas) en el menú como se muestra en la Figura 520.

Figura 520. Menú Añadir punto de corte - Entrada/Salida - Pistas seleccionadas



Métodos alternativos:

- Haga clic con el botón derecho en un clip y seleccione Añadir punto de corte>Entrada/Salida (Pistas seleccionadas) en el menú.
- Pulse las teclas [**ALT**]+[**C**].

Para dividir todos los clips de todas las pistas en los puntos de entrada/salida de la línea de tiempo, siga uno de estos métodos:

- Haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Añadir punto de corte (Pistas seleccionadas)** y seleccione Entrada/Salida (Todas las pistas) en el menú.
- Haga clic con el botón derecho en un clip y seleccione Añadir punto de corte>Entrada/Salida (Todas las pistas) en el menú.
- Seleccione Editar>Añadir punto de corte>Entrada/Salida (Todas las pistas) en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Pulse las teclas [**MAYÚS**]+[**ALT**]+[**C**].

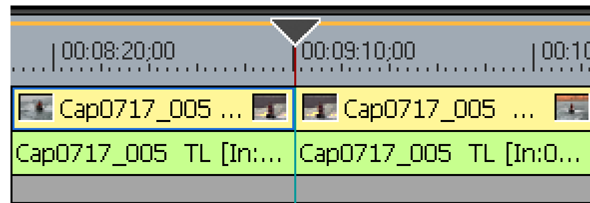
Combinación de un clip dividido

Para combinar partes divididas de un clip que se refiera al mismo origen, siga estos pasos:

1. Seleccione los clips que combinar (consulte la Figura 521).

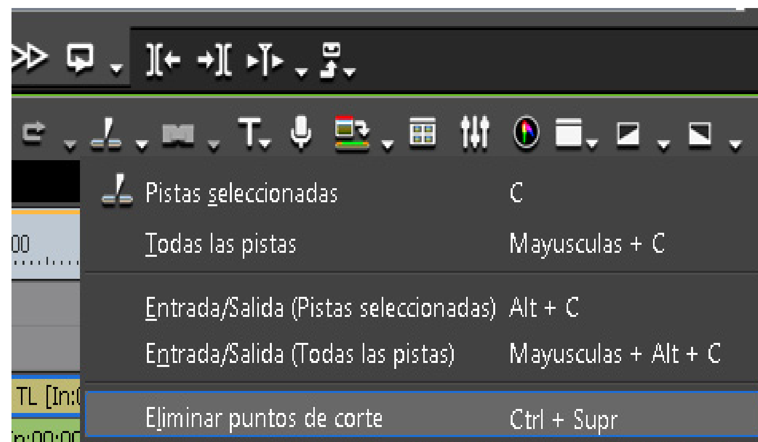
Nota Se pueden combinar dos o más clips con la misma operación, siempre que se refieran al mismo origen y sean clips próximos en la misma pista. También debe ser continuo el código de tiempo en los clips que unir, sin superposiciones ni espacios en el código de tiempo en los puntos de corte.

Figura 521. Clips seleccionados que combinar



2. Haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Añadir punto de corte (Pistas seleccionadas)** y seleccione Eliminar puntos de corte en el menú como se muestra en la Figura 522.

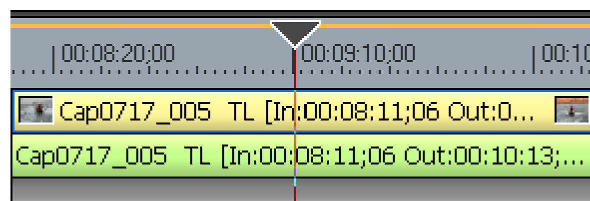
Figura 522. Menú Añadir punto de corte - Eliminar puntos de corte



Los clips se combinan y se pueden tratar como un único clip, como se muestra en la Figura 523.

Nota Cuando se combinan los clips, la configuración de la banda elástica y todos los efectos vuelven al estado previo a la división.

Figura 523. Clips divididos combinados como uno



Métodos alternativos:

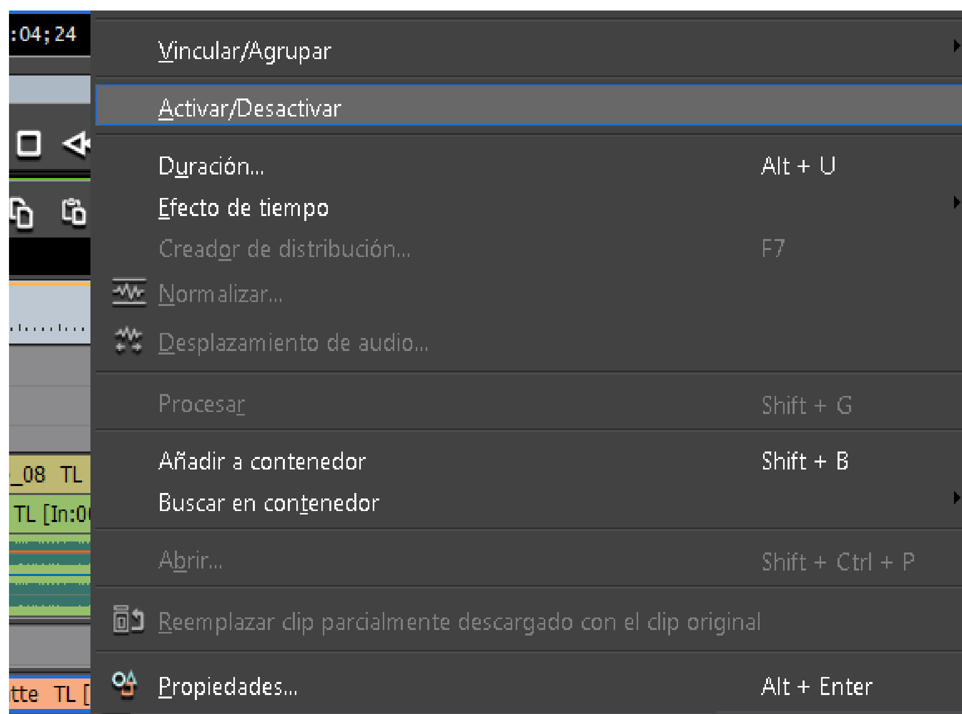
- Haga clic con el botón derecho en un clip y seleccione Eliminar puntos de corte en el menú.
- Seleccione Editar>Eliminar puntos de corte en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Pulse las teclas [**CTRL**]+[**SUPR**].

Activación o desactivación de clips

La desactivación de clips en la línea de tiempo impide que se reproduzcan. La activación o desactivación de un clip es una conmutación que se lleva a cabo del mismo modo. Si el clip está activado, se desactivará. Si está desactivado, se activará.

Para desactivar (o activar) un clip en la línea de tiempo, haga clic con el botón derecho en el clip y seleccione Activar/Desactivar en el menú, como se muestra en la Figura 524.

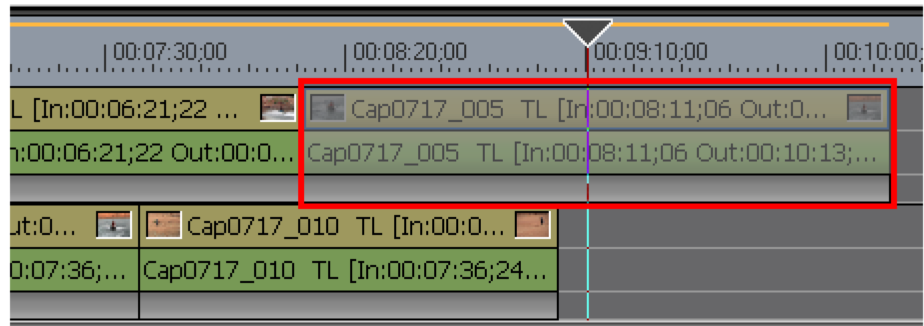
Figura 524. Menú Clip - Activar o desactivar



Nota Si se pulsa la tecla [**0**] (cero) del teclado también se alterna entre la activación y la desactivación del clip seleccionado.

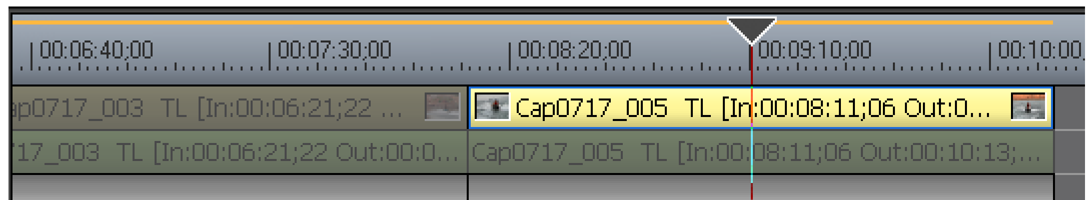
El clip que está desactivado no se reproducirá (consulte la Figura 525).

Figura 525. Clip desactivado en la línea de tiempo



Nota Si un clip se ha vinculado o agrupado con otros clips, puede activar o desactivar solamente el clip seleccionado, o bien activar o desactivar sólo la parte de sonido o vídeo de un clip con sonido y vídeo. Para activar solamente un clip o una parte de un clip, seleccione la parte del clip o grupo que activar; con el botón derecho, haga clic en la parte seleccionada y elija Activar/Desactivar en el menú. Todos los demás clips o partes del clip se desactivan. En la Figura 526 se muestra un ejemplo de la parte de vídeo de un clip en un grupo activado.

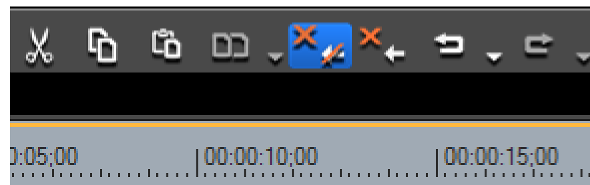
Figura 526. Sólo vídeo activado en un grupo de clips



Eliminación de un clip

Para eliminar un clip de la línea de tiempo, selecciónelo y haga clic en el botón **Eliminar** (resaltado en azul en la Figura 527) en la línea de tiempo.

Figura 527. Botón Eliminar de la línea de tiempo



Nota El resultado de la eliminación mediante uno de los métodos difiere según el modo de edición. Si necesita más información, consulte *Modo vinculado* en la página 439.

Métodos alternativos:

- Haga clic con el botón derecho en un clip y seleccione Eliminar en el menú.
- Seleccione Editar>Eliminar en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Pulse la tecla [**Supr**].

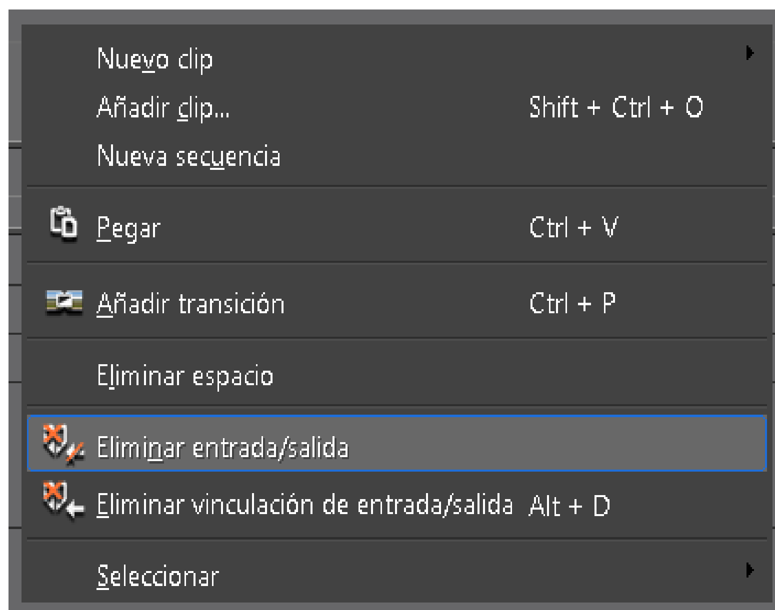
Eliminación entre los puntos de entrada y salida en la línea de tiempo

Se puede eliminar la parte de una secuencia que existe entre los puntos de entrada y salida en la línea de tiempo. Esto incluye una parte de uno o más clips que se encuentren entre los puntos de entrada y de salida.

Para eliminar clips entre los puntos de entrada y salida en la línea de tiempo, haga lo siguiente:

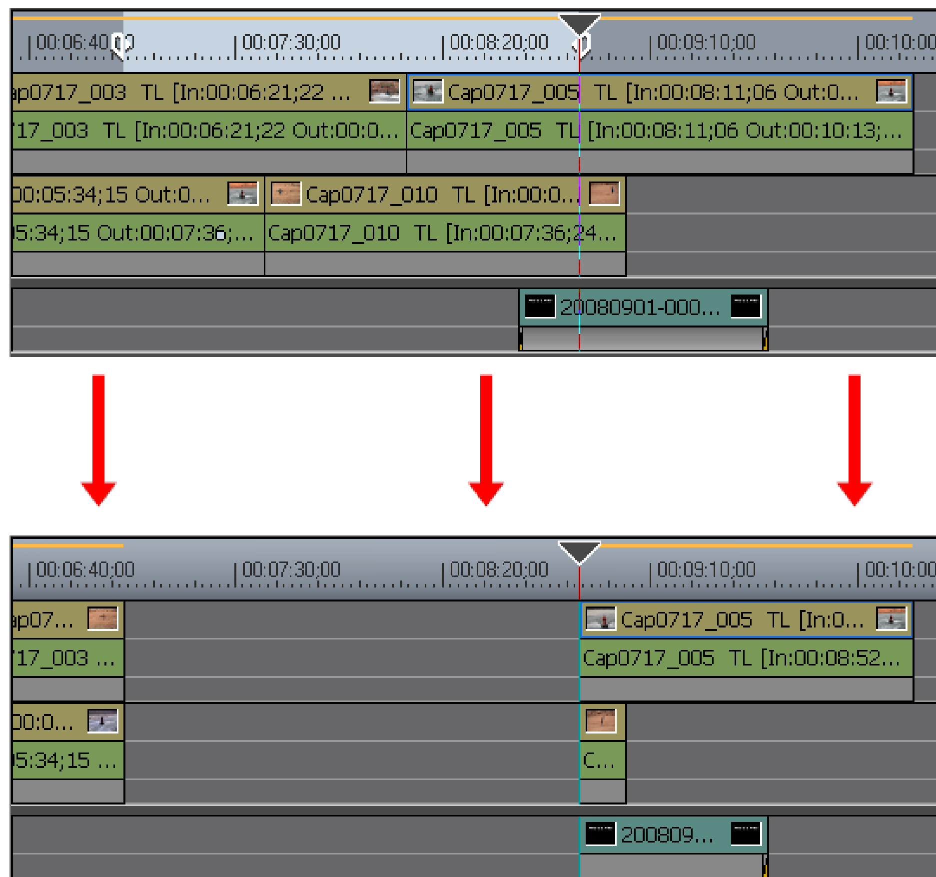
1. Si no se han definido ya, configure los puntos de entrada y de salida en la línea de tiempo. Consulte *Definición de puntos de entrada y salida en la línea de tiempo* en la página 486 para obtener más información.
2. Haga clic con el botón derecho en un área desocupada de la pista y seleccione Eliminar entrada/salida en el menú, como se muestra en la Figura 528.

Figura 528. Menú del botón Eliminar de la línea de tiempo - Eliminar entrada/salida



Todos los clips o partes entre los puntos de entrada y de salida se eliminan, tal como se muestra en la Figura 529.

Figura 529. Clips eliminados entre los puntos de entrada y de salida



Métodos alternativos:

- Seleccione Editar>Eliminar entrada/salida en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Haga clic con el botón derecho en la escala de tiempo y seleccione Eliminar entrada/salida en el menú.

Nota Si sólo se ha definido un punto de entrada, los clips o partes de clips que haya después de ese punto de entrada se eliminan. Si sólo se ha definido un punto de salida se eliminan los clips o partes de clips que haya desde el comienzo de la línea de tiempo hasta el punto de salida.

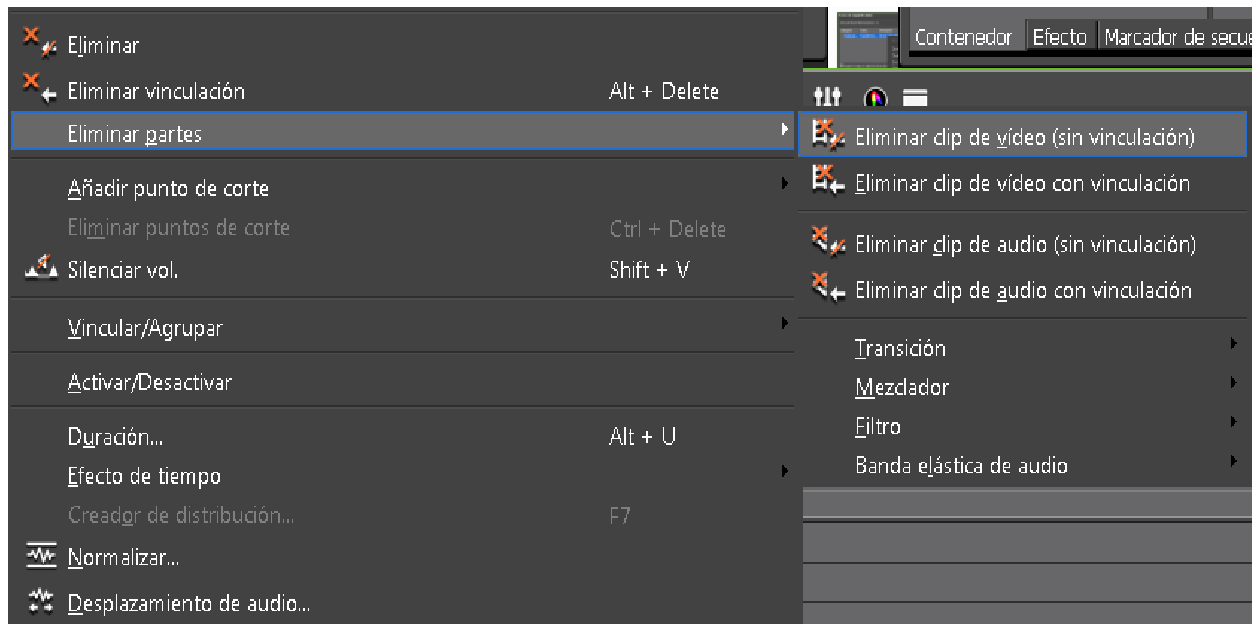
Eliminación únicamente de la parte de sonido o vídeo de un clip

Es posible eliminar sólo la parte de sonido o vídeo de los clips en una pista VA. Consulte la Figura 531 para ver un ejemplo.

Para eliminar sólo la parte de vídeo o sonido de un clip, siga uno de estos métodos después de seleccionar un clip:

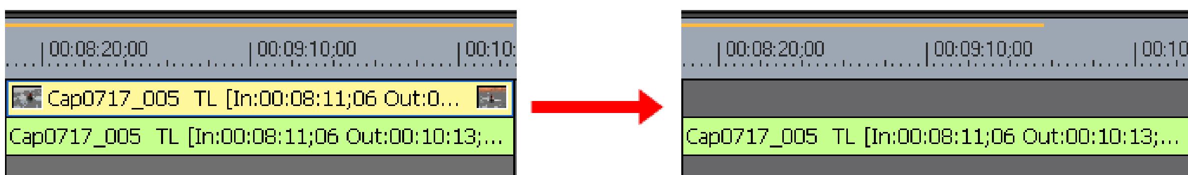
- Haga clic con el botón derecho en un clip y seleccione Eliminar partes>Eliminar clip de vídeo (sin vinculación) o Eliminar partes>Eliminar clip de audio (sin vinculación) en el menú. Consulte la Figura 530.

Figura 530. Eliminar partes - Menú Eliminar clip de vídeo (sin vinculación)



- Seleccione Editar>Eliminar partes>Eliminar clip de vídeo o Editar>Eliminar partes>Eliminar clip de sonido en el menú.
- Desvincule el clip, seleccione sólo la parte de vídeo o de sonido y haga clic en el botón **Eliminar** de la línea de tiempo. Consulte *Desvincular* en la página 503 para obtener más información.
- Arrastre un clip y selecciónelo en una pista V (sólo vídeo) o en una pista A (sólo sonido). Se ha eliminado la otra parte.

Figura 531. Eliminar la parte de vídeo de un clip



Eliminación de la vinculación de clips

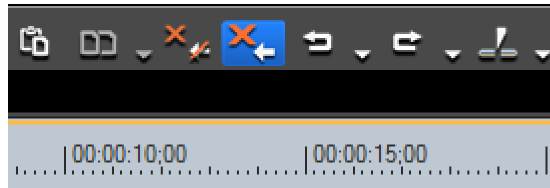
La eliminación de la vinculación de un clip provoca que los clips siguientes se muevan para llenar el espacio que antes ocupaba el clip eliminado. Consulte la Figura 533.

Nota Todas las funciones de eliminación de vinculación están disponibles, sea cual sea la configuración del modo de vinculación. Consulte *Modo vinculado* en la página 439 para obtener más información.

Para eliminar la vinculación de un clip, siga uno de estos métodos después de seleccionarlo:

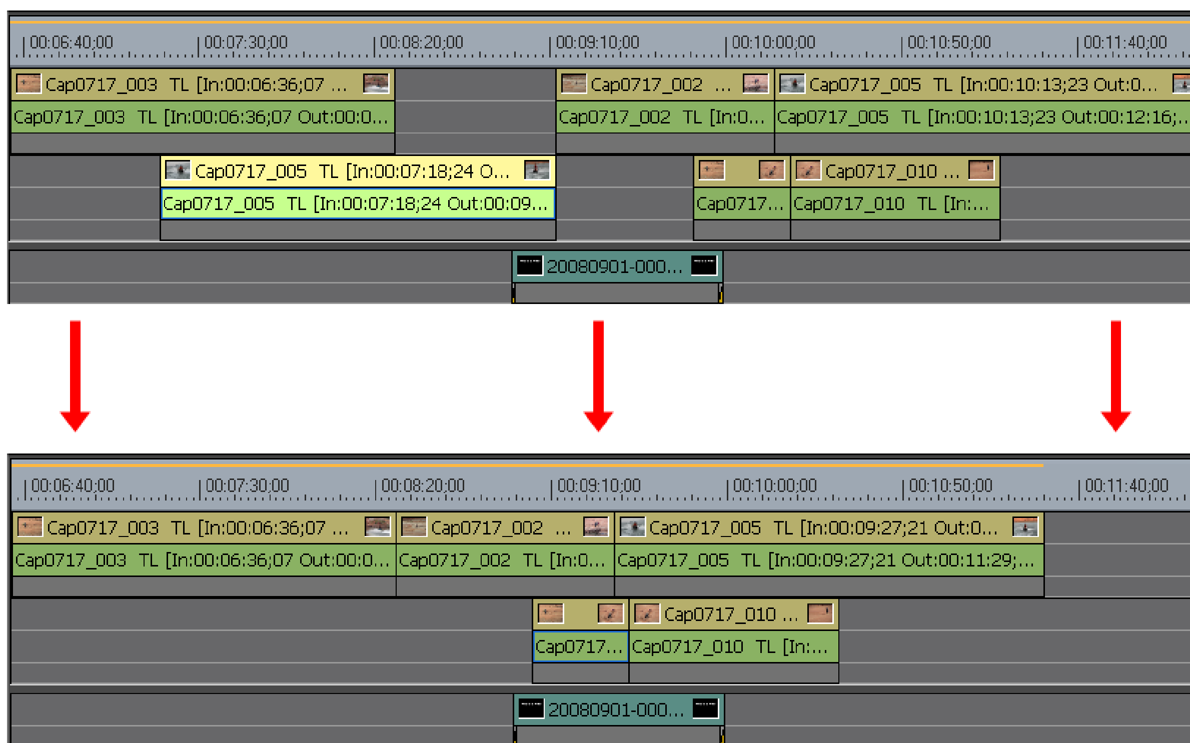
- Haga clic en el botón **Eliminar vinculación** (resaltado en azul en la Figura 532) en la línea de tiempo.

Figura 532. Botón Eliminar vinculación de la línea de tiempo



- Haga clic con el botón derecho en un clip y seleccione Eliminar vinculación en el menú.
- Seleccione Editar>Eliminar vinculación en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Pulse las teclas [**ALT**]+[**SUPR**] en el teclado.

Figura 533. *Eliminar vinculación de un clip*



Nota Si está activada la sincronización de vinculación de pista (como en el ejemplo anterior) en otras pistas, los clips de esas pistas también se mueven para mantener su espacio respecto a los demás clips. Consulte *Modo vinculado* en la página 439 para obtener más información sobre el modo de sincronización.

Eliminación de la vinculación entre los puntos de entrada y salida en la línea de tiempo

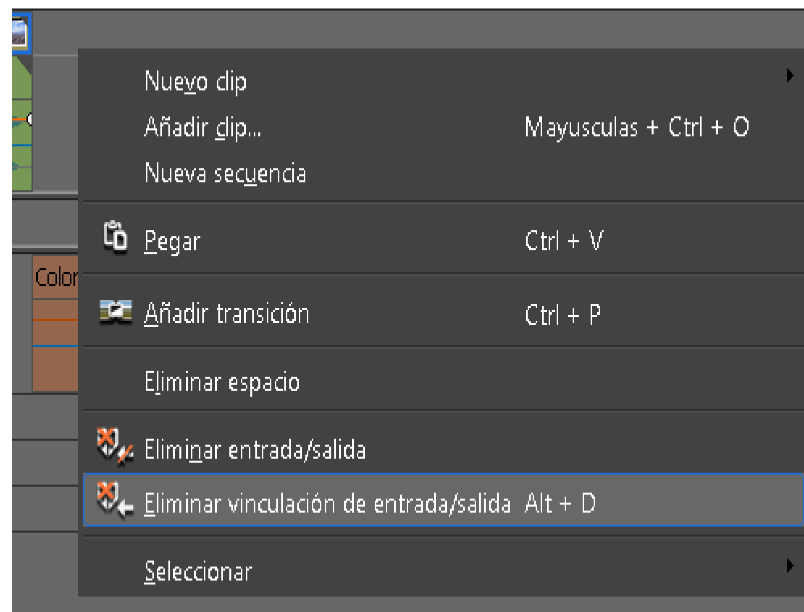
Se puede eliminar la vinculación de la parte de una secuencia que existe entre los puntos de entrada y salida en la línea de tiempo. Esto incluye una parte de uno o más clips que se encuentren entre los puntos de entrada y de salida.

Para eliminar la vinculación de clips entre los puntos de entrada y salida en la línea de tiempo, haga lo siguiente:

1. Si no se han definido ya, configure los puntos de entrada y de salida en la línea de tiempo. Consulte *Definición de puntos de entrada y salida en la línea de tiempo* en la página 486 para obtener más información.

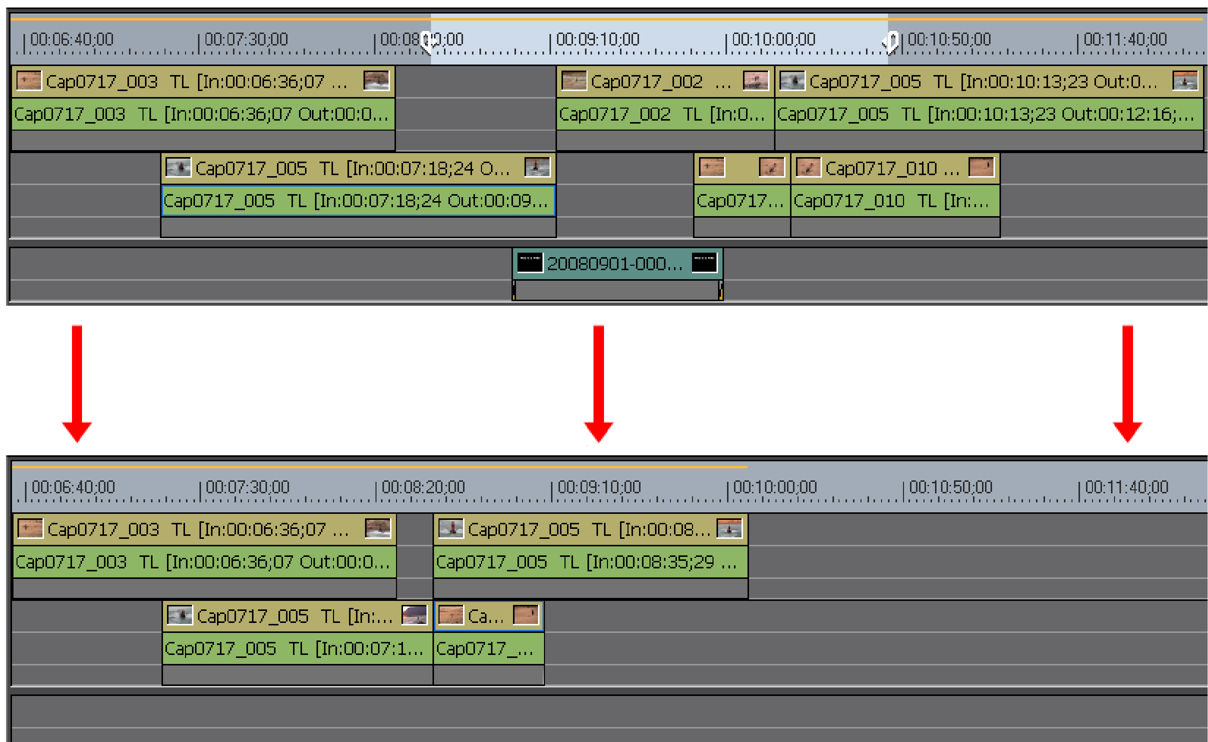
2. Haga clic con el botón derecho en un área desocupada de la pista en la línea de tiempo y seleccione Eliminar vinculación de entrada/salida en el menú, como se muestra en la Figura 534.

Figura 534. Menú del botón Eliminar de la línea de tiempo - Eliminar vinculación de entrada/salida



Se elimina la vinculación de todos los clips o partes entre los puntos de entrada y de salida, tal como se muestra en la Figura 535.

Figura 535. Clips entre la vinculación de los puntos de entrada y de salida eliminados



Métodos alternativos:

- Haga clic con el botón derecho en la escala de tiempo y seleccione Eliminar vinculación de entrada/salida en el menú.
- Seleccione Editar>Eliminar vinculación de entrada/salida en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Pulse las teclas [**ALT**]+[**D**].

Nota Si sólo se ha definido un punto de entrada, los clips o partes de clips que haya después de ese punto de entrada se eliminan. Si sólo se ha definido un punto de salida se eliminan los clips o partes de clips que haya desde el comienzo de la línea de tiempo hasta el punto de salida.

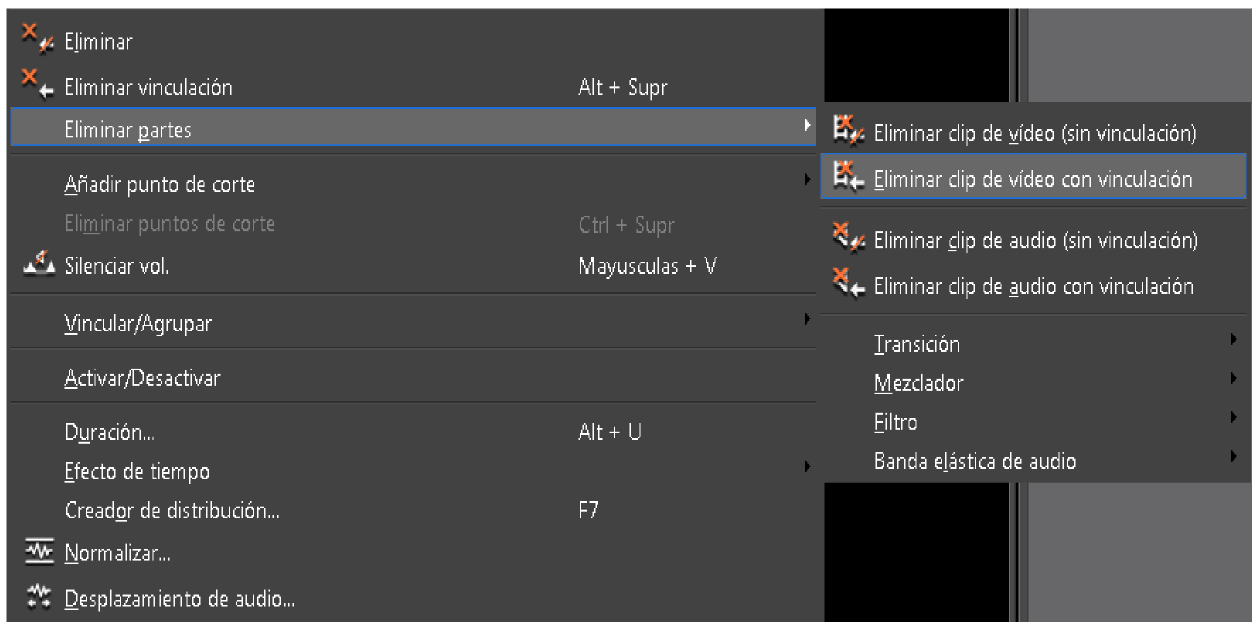
Eliminación de vinculación únicamente de la parte de sonido o vídeo de un clip

Es posible eliminar la vinculación sólo de la parte de sonido o vídeo de los clips en pistas VA.

Para eliminar la vinculación sólo la parte de vídeo o sonido de un clip, siga uno de estos métodos después de seleccionar un clip:

- Haga clic con el botón derecho en un clip y seleccione Eliminar partes>Eliminar vinculación de clip de vídeo o Eliminar partes>Eliminar vinculación de clip de sonido en el menú. Consulte la Figura 536.

Figura 536. Menú del botón Eliminar - Eliminar vinculación de clip de vídeo



- Seleccione Editar>Eliminar partes>Eliminar clip de vídeo o Editar>Eliminar partes>Eliminar clip de sonido en el menú.

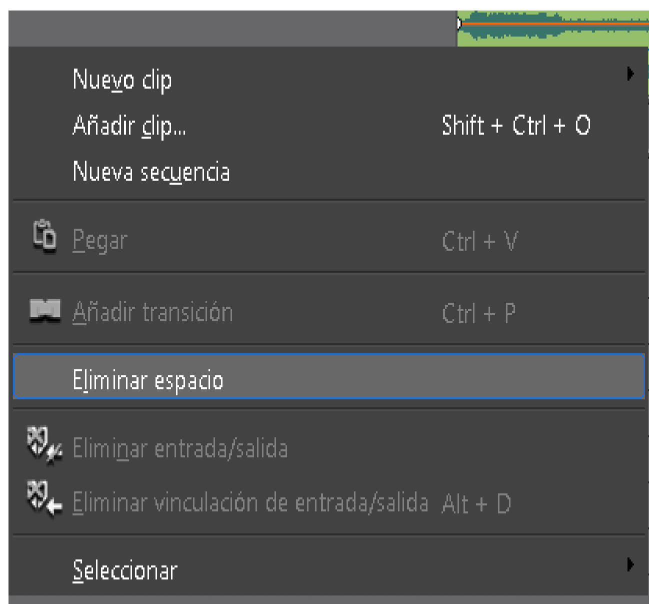
Nota Si la sincronización de vinculación de pista está activada en otras pistas, los clips de esas pistas se mueven también. Consulte *Modo vinculado* en la página 439 para obtener más información sobre el modo de sincronización.

Eliminación de espacios de la línea de tiempo

Para eliminar el espacio entre clips en una pista de la línea de tiempo, siga uno de estos métodos después de seleccionar el clip que exista después del espacio que se desee eliminar:

- Haga clic con el botón derecho en un espacio en blanco en la línea de tiempo y seleccione Eliminar espacio en el menú, como se muestra en la Figura 537.

Figura 537. Menú Línea de tiempo - Eliminar espacio

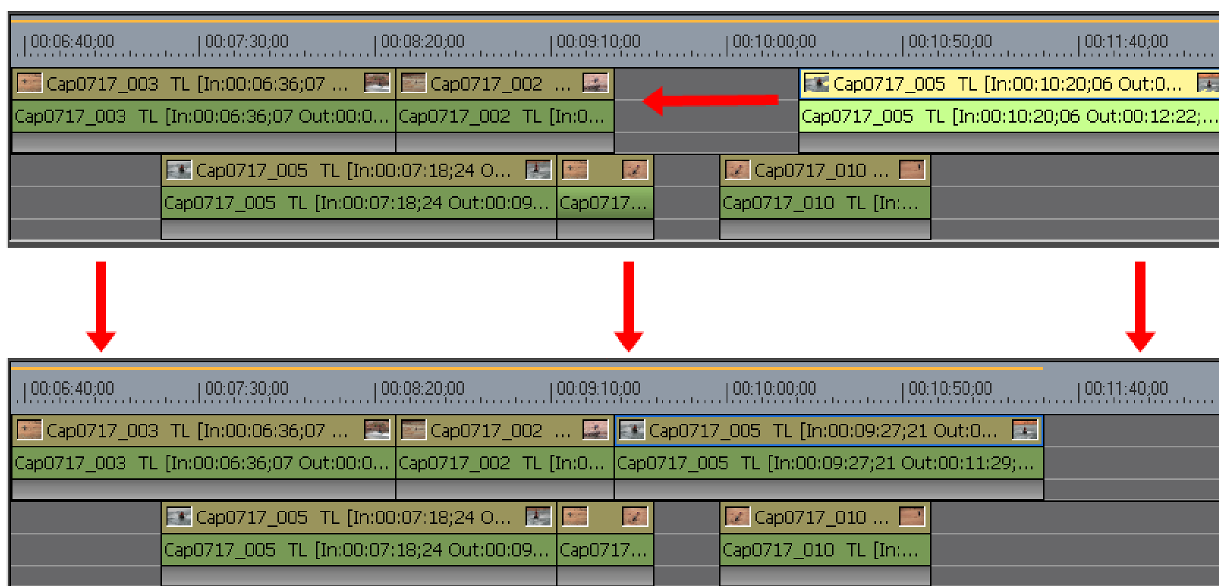


- Seleccione Editar>Eliminar espacio>Clip seleccionado en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Pulse la tecla **[Retroceso]**.

Nota El espacio en la posición del cursor de la línea de tiempo se puede eliminar tanto si un clip está seleccionado como si no. Para ello, se selecciona Editar>Eliminar espacio>Cursor en la barra de menús de la ventana de visualización.

Se elimina el espacio, tal como se muestra en la Figura 538.

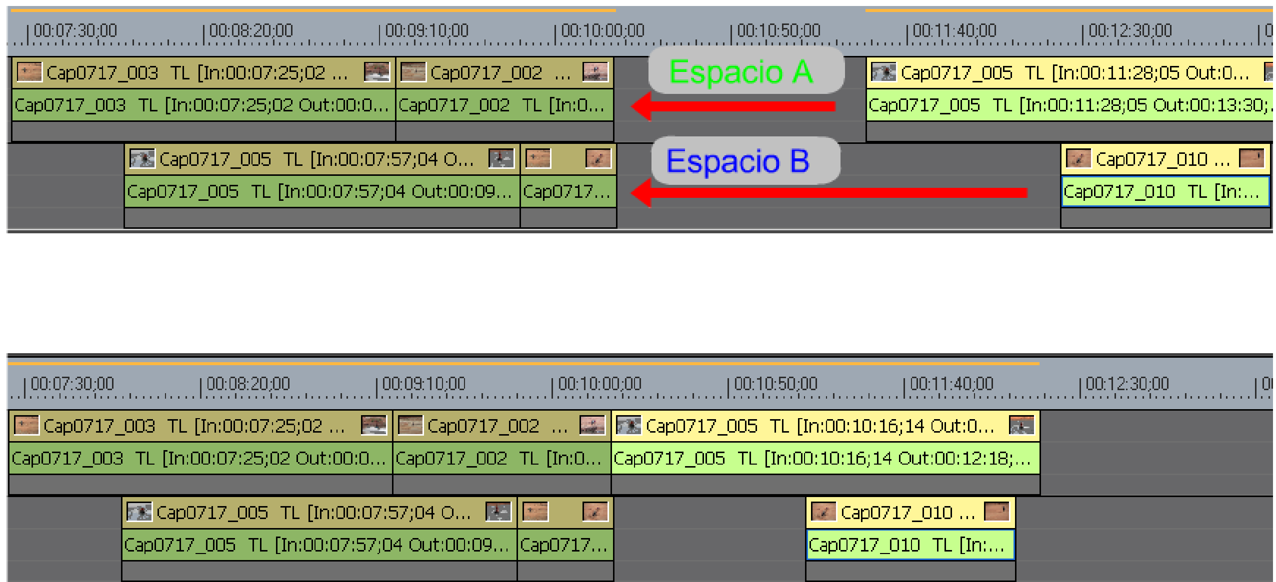
Figura 538. Eliminar espacio



Para eliminar varios espacios al mismo tiempo, seleccione los clips después de todos los espacios que eliminar antes de llevar a cabo una de las operaciones anteriores. Consulte la Figura 539 para ver un ejemplo.

Nota Si está activado el modo de sincronización de vinculación de pista, todos los espacios se cerrarán según la duración del espacio más corto, con el fin de mantener la posición relativa de los clips movidos respecto a los demás. Esto se puede ver en la Figura 539, donde el espacio A se cierra completamente y el espacio B se cierra sólo la cantidad equivalente a la duración del espacio A.

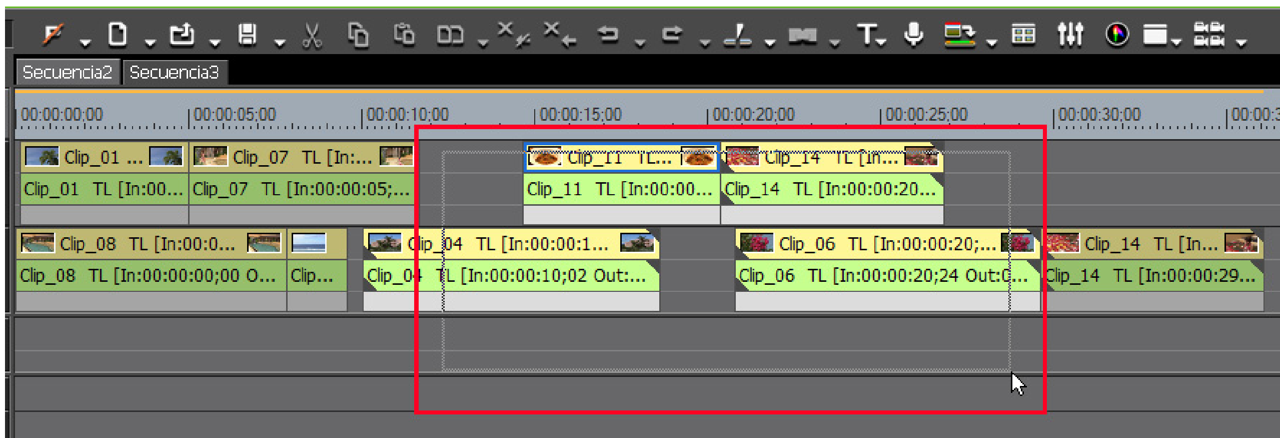
Figura 539. Eliminar varios espacios al mismo tiempo



Selección de varios clips

Es posible seleccionar varios clips en la línea de tiempo arrastrando el cursor del ratón para incluir los clips que desee. Si arrastra el cursor mientras mantiene pulsado el botón izquierdo del ratón, se seleccionarán todos los clips que estén al menos parcialmente dentro del área dibujada por el cursor. Esto se ilustra en la Figura 540.

Figura 540. Arrastre con el botón izquierdo del ratón pulsado para seleccionar varios clips

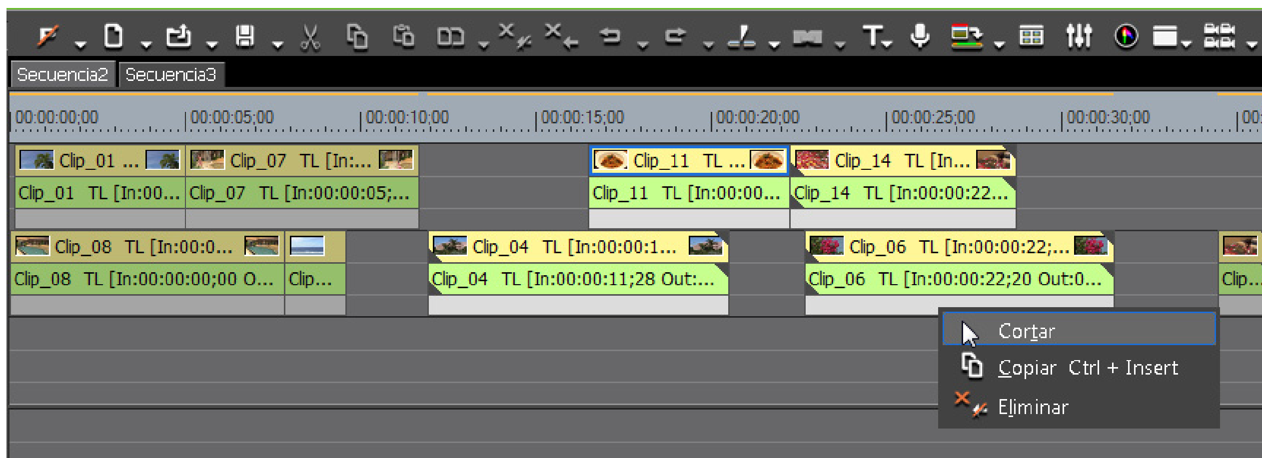


Muchas de las operaciones que se pueden realizar con un solo clip seleccionado también se pueden llevar a cabo con varios clips seleccionados.

Selección de clips con el botón derecho del ratón

Si selecciona clips arrastrando el cursor del ratón mientras mantiene pulsado el botón derecho del ratón, aparece un menú al soltar dicho botón. Este menú se muestra en la Figura 541.

Figura 541. Arrastre con el botón derecho del ratón pulsado para seleccionar varios clips



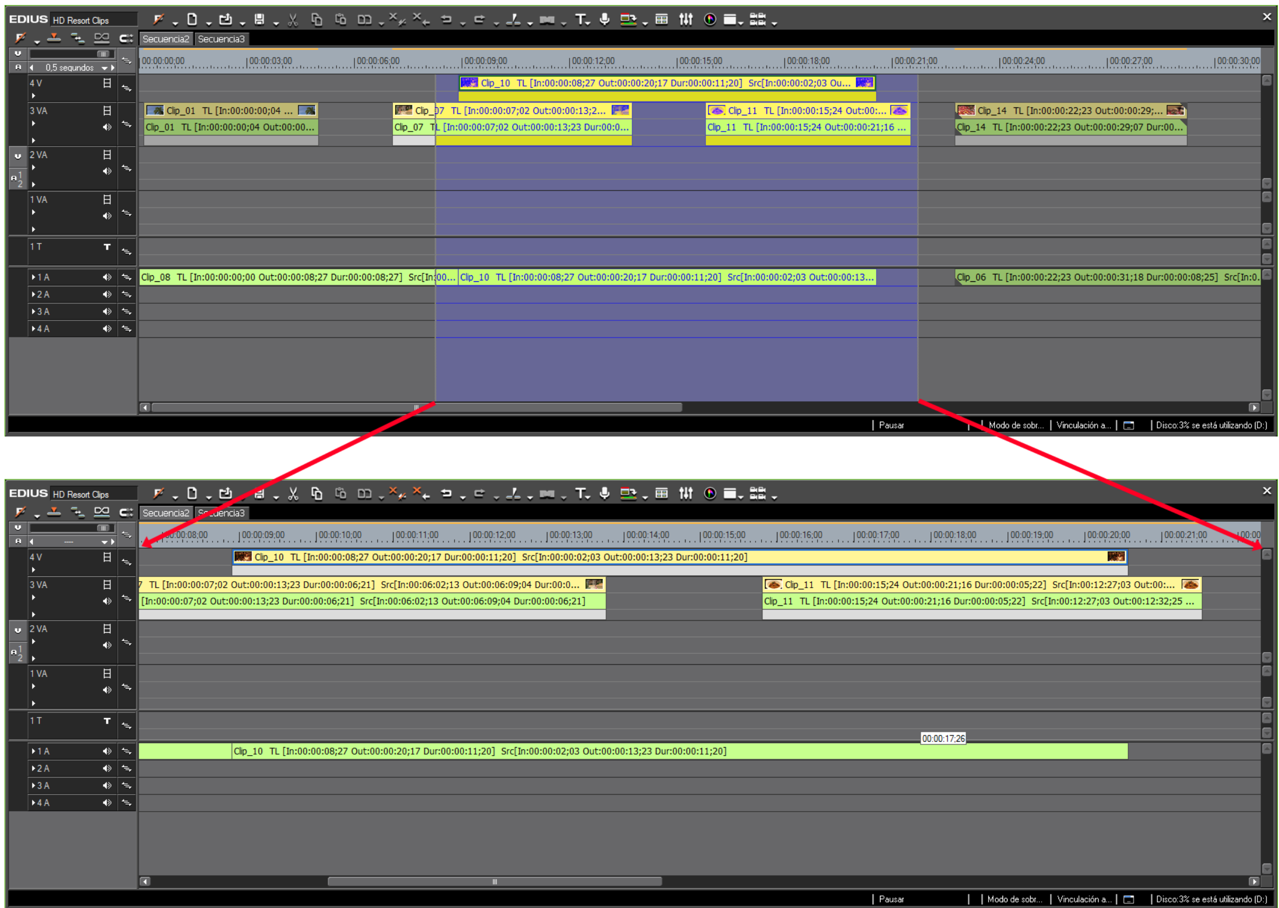
En el menú puede seleccionar las opciones Copiar, Cortar o Eliminar. La operación que seleccione se efectuará en todos los clips seleccionados.

Selección de un rango de clips para rellenar la ventana de línea de tiempo

Si mantiene pulsada la tecla **[MAYÚS]** mientras arrastra el cursor con el botón derecho del ratón, los clips del rango seleccionado rellenarán la ventana de

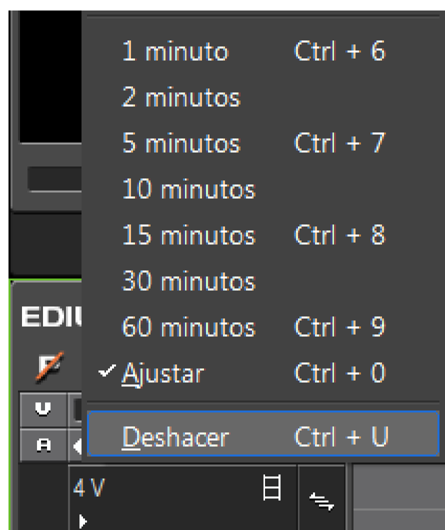
línea de tiempo mediante un ajuste automático en la escala de la línea de tiempo. Consulte la Figura 542.

Figura 542. Clips seleccionados para rellenar la línea de tiempo



Si selecciona Deshacer en el controlador de la escala de la línea de tiempo (consulte la Figura 543), la ventana Línea de tiempo vuelve al estado de escala que tenía con anterioridad.

Figura 543. Opción Deshacer en el controlador de la escala de la línea de tiempo



Exportación de clips de imagen estática de la línea de tiempo

Todos los fotogramas de un clip se pueden exportar como imagen estática. Para exportar un fotograma como imagen estática, haga lo siguiente:

1. En el grabador o reproductor, muestre el fotograma que exportar como imagen estática.
2. Pulse las teclas [**CTRL**]+[**T**].

El fotograma se guarda como clip de imagen estática en el contenedor.

Nota Las imágenes de un aparato externo se pueden exportar como imágenes estáticas.

Métodos alternativos:

- Utilice el exportador de imágenes estáticas. Si necesita más información, consulte *Exportación de imágenes estáticas* en la página 1063.
- Si se ha añadido el botón **Crear imagen estática** a la línea de tiempo, haga clic en este botón.

Nota Las opciones de exportación de imágenes estáticas se modifican en el cuadro diálogo Opciones>Opciones del sistema>Importador/Exportador>Imagen estática. Consulte *Opciones de Imagen estática* en la página 155 para obtener más información.

Cambio de la velocidad de reproducción del clip

La velocidad de reproducción de un clip se puede cambiar para responder a una solicitud de tiempo determinada, o bien para ralentizar o acelerar un clip.

Nota No es posible modificar la velocidad de reproducción de los clips en la pista VA cuyo ajuste se haya dividido. Consulte *Ajuste vinculado* en la página 600 para obtener más información.

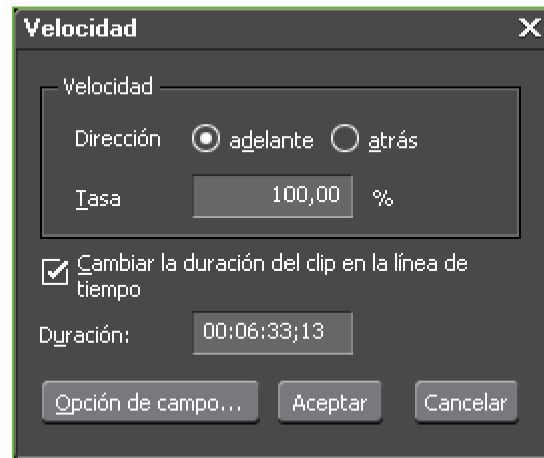
Para cambiar la velocidad de reproducción de los clips, haga lo siguiente:

1. Realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic con el botón derecho en un clip y seleccione Efecto de tiempo>Velocidad en el menú.
- Seleccione Clip>Efecto de tiempo>Velocidad en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Pulse las teclas [**ALT**]+[**E**].

Aparece el cuadro de diálogo Velocidad de la Figura 544.

Figura 544. Cuadro de diálogo Velocidad de clip



2. En el cuadro de diálogo Velocidad, defina las opciones de velocidad y duración:

Dirección

Define la dirección de reproducción del clip adelante o atrás.

Tasa

Especifique una tasa (expresada como porcentaje) de la velocidad original. Por ejemplo, 90 reproduce el clip al 90% de la velocidad original, lo cual produce un tiempo de reproducción mayor para el clip.

Si la dirección se define hacia atrás, la tasa de reproducción se especifica como un valor negativo (por ejemplo –50), cosa que reproduce el clip al 50% de la velocidad original de reproducción pero en sentido contrario.

Cambiar la duración del clip en la línea de tiempo

Si se selecciona esta opción, la duración se ajusta automáticamente para reflejar la tasa especificada.

Si no se selecciona esta opción, la duración del clip no se modifica sea cual sea la tasa seleccionada.

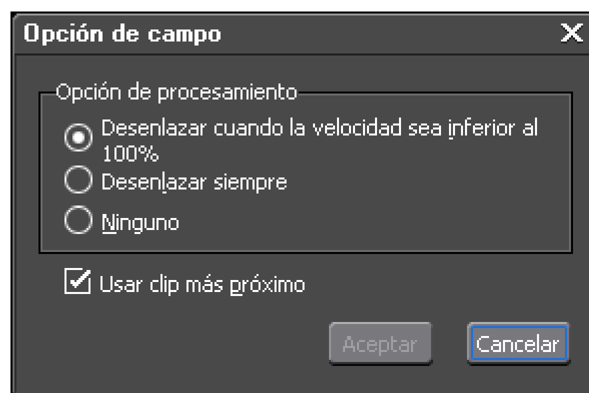
Nota Si la tasa de reproducción se cambia pero no la duración, sólo se utiliza la parte de la fuente que corresponde a la duración actual a la tasa de reproducción que se haya seleccionado. Si el clip no es lo suficientemente largo para alojar la duración actual a la velocidad de reproducción seleccionada, la opción Cambiar la duración del clip en la línea de tiempo queda atenuada en gris y no se puede modificar.

Duración

Introduzca la duración que desee para el clip. La tasa se ajusta automáticamente para reflejar la duración especificada.

3. Si el botón **Opción de campo...** está activo, haga clic para abrir el cuadro de diálogo Opción de campo de la Figura 545.

Figura 545. Cuadro de diálogo Opción de campo de velocidad de clip



Opciones de procesamiento

Si es preciso, seleccione una de las opciones de procesamiento para reducir el parpadeo del vídeo en secuencias de movimiento lento.

- Desenlazar cuando la velocidad sea inferior al 100%
- Desenlazar siempre
- Ninguno

Usar clip más próximo

Seleccione la opción Usar clip más próximo, si lo desea, para interpolar la duración de un clip de movimiento lento mediante la visualización del mismo fotograma según se necesite.

4. Haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo Opción de campo.
5. Haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo Velocidad.

Cambio de la velocidad de varios clips

La velocidad de reproducción se puede cambiar simultáneamente en varios clips seleccionados si las condiciones siguientes se cumplen en todos los clips seleccionados:

- Los clips tienen el mismo punto de inicio
- Los clips tienen la misma duración
- Los clips tienen la misma velocidad de reproducción
- Los clips no tienen transiciones ni se han aplicado fundidos de sonido
- La opción Cambiar la duración del clip en la línea de tiempo no está seleccionada

Nota Si se intenta cambiar la velocidad de reproducción de varios clips seleccionados y se ha seleccionado la opción Cambiar la duración del clip en la línea de tiempo, un cuadro de diálogo de error informa sobre las condiciones que incumplen los requisitos.

Reasignación de tiempo

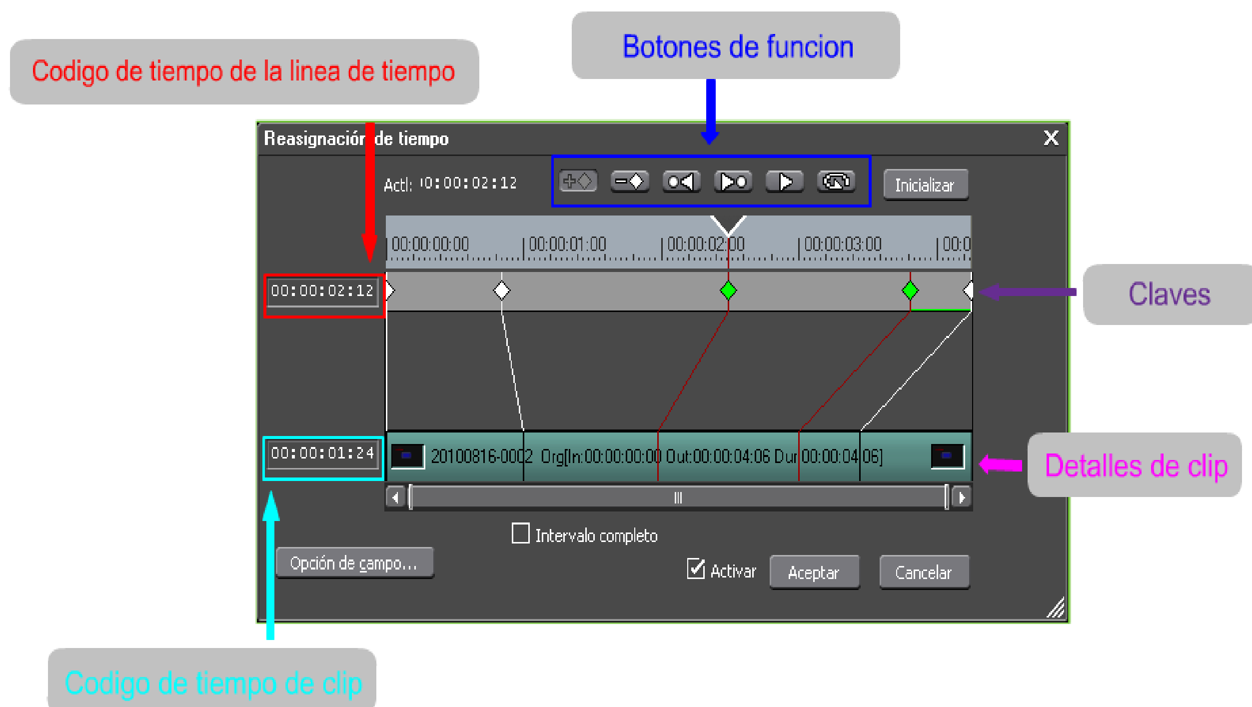
La reasignación de tiempo es el proceso de cambio de la velocidad de reproducción de clips mediante la especificación de la posición deseada en la línea de tiempo de una o más claves que se correspondan con los fotogramas del clip. Las posiciones de los fotogramas restantes del clip se interpolan automáticamente y la velocidad se ajusta con el fin de adecuarse a la posición en la línea de tiempo de los fotogramas clave.

Nota Los puntos de entrada y de salida, así como la duración total del clip permanecen sin cambios.

Detalles del cuadro de diálogo Reasignación de tiempo

Los detalles del cuadro de diálogo Reasignación de tiempo se muestran en la Figura 546.

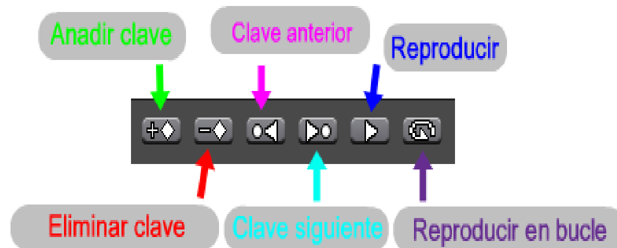
Figura 546. Detalle del cuadro de diálogo Reasignación de tiempo



Botones de función

En la Figura 547 se muestran de forma detallada los botones de Reasignación de tiempo y sus funciones.

Figura 547. Botones de funcionamiento de Reasignación de tiempo



Añadir clave

Añade una clave de reasignación en la posición del cursor de la línea de tiempo.

Método alternativo: Haga clic con el botón derecho en el cuadro de diálogo Reasignación de tiempo y seleccione Añadir clave para añadir una clave a la posición del cursor de la línea de tiempo.

Accesos directos: [**INSERT**] o [**V**].

Nota Un clip sin claves añadidas tiene claves en el comienzo y el fin del clip.

Eliminar clave

Elimina la clave de reasignación en la posición del cursor de la línea de tiempo.

Método alternativo: Haga clic con el botón derecho en el cuadro de diálogo Reasignación de tiempo y seleccione Eliminar clave para eliminar la clave en la posición del cursor de la línea de tiempo.

Comando de teclas: **[SUPR**]

Clave anterior

Mueve el cursor de la línea de tiempo hasta la clave anterior.

Accesos directos: [**Re Pág**], [**A**], [**CTRL**]+[←]

Clave siguiente

Mueve el cursor de la línea de tiempo hasta la clave siguiente.

Accesos directos: [**Av Pág**], [**S**], [**CTRL**]+[→]

Reproducir/Pausa

Reproduce el vídeo desde la posición del cursor de la línea de tiempo. Si se hace clic durante la reproducción, se hace una pausa.

Reproducir en bucle/Pausa

Reproduce el clip repetidamente. Si se hace clic durante la reproducción, se hace una pausa.

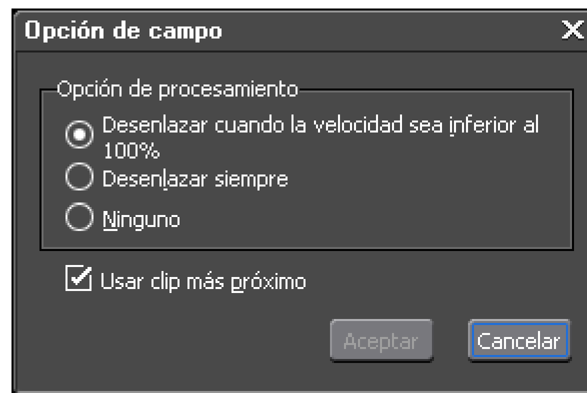
Botón inicializar

Para eliminar todas las claves y restaurar los valores predeterminados del clip, haga clic en el botón **Inicializar** y haga clic en **Sí** cuando se le pregunte.

Botón Opción de campo

Haga clic en el botón **Opción de campo...** para definir las opciones de desenlace e interpolación en el procesamiento basado en campos.

Figura 548. Cuadro de diálogo Opción de campo de velocidad de clip



Opciones de procesamiento

Si es preciso, seleccione una de las opciones de procesamiento para reducir el parpadeo del vídeo en secuencias de movimiento lento.

- Desenlazar cuando la velocidad sea inferior al 100%
- Desenlazar siempre
- Ninguno

Usar clip más próximo

Seleccione la opción Usar clip más próximo, si lo desea, para interpolar la duración de un clip de movimiento lento mediante la visualización del mismo fotograma según se necesite.

Código de tiempo de la línea de tiempo

Se muestra el código de tiempo de la línea de tiempo cuando el cursor se encuentra en una clave de reasignación. La especificación de un código de tiempo crea una clave en esa ubicación del código de tiempo.

Código de tiempo de clip

Muestra el código de tiempo del clip en la ubicación del cursor. La especificación de un código de tiempo crea una clave en esa ubicación del código de tiempo.

Claves

Se muestra el área en el que aparecen los marcadores de clave definidos.

Área de visualización de desplazamiento de tiempo

Esta área muestra líneas que conectan el valor del código de tiempo de las claves y el valor de código de tiempo del fotograma asociado en el clip. Ésta es una representación visual del desplazamiento de tiempo entre las claves y los fotogramas del clip a los que se asocian las claves.

Detalles de clip

Muestra detalles del clip que se está reasignando. También muestra una línea que conecta el fotograma del clip con su posición de línea de tiempo de clave reasignada.

Intervalo completo

Si está activada, la opción Intervalo completo muestra todo el intervalo original de un clip si los puntos de entrada y salida se han ajustado en un clip, o bien si se ha realizado un corte después de haber aplicado al clip las opciones de reasignación de tiempo.

Active esta opción para poder seguir editando la reasignación de tiempo en todo el intervalo original de un clip. Consulte *Reasignación del intervalo completo* en la página 547 para obtener más información.

Activar

Cuando se selecciona, esta opción activa la reasignación de tiempo definida. Cuando se desactiva, la configuración de la reasignación de tiempo no está activa para el clip especificado.

Procedimientos de reasignación de tiempo

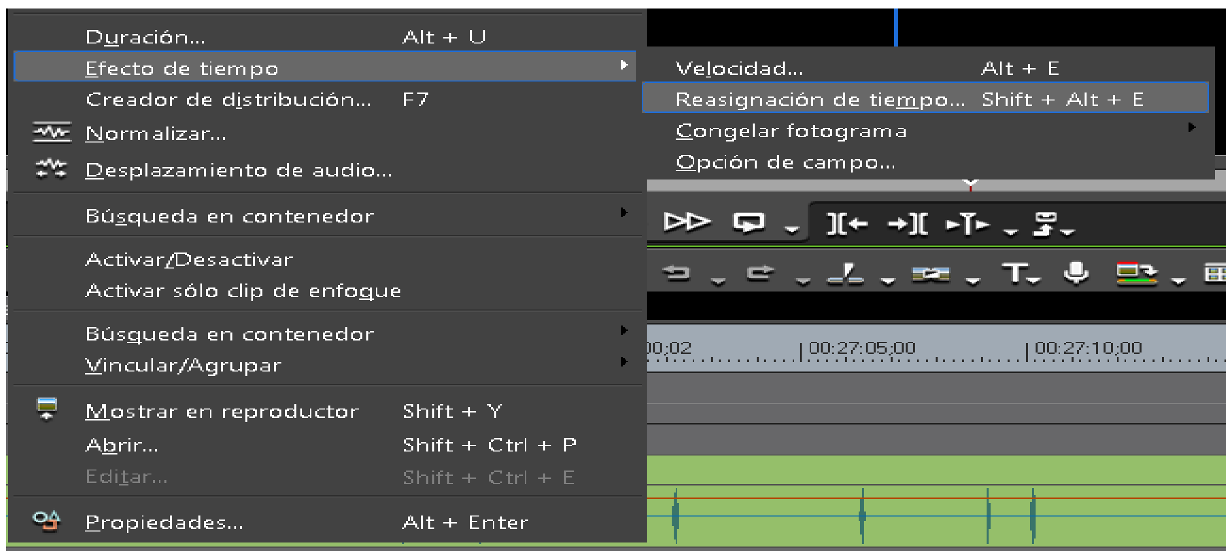
Para reasignar el tiempo de un clip, ejecute estos pasos:

Nota Para mantener la velocidad de reproducción normal en una parte de un clip y reasignar tiempo en otra parte, suele resultar útil crear clips independientes con el botón **Añadir punto de corte** en la línea de tiempo para dividir el clip. Aplique la reasignación de tiempo al clip nuevo donde desea modificar la velocidad de reproducción. Consulte *División de clips en la posición del cursor* en la página 514 para obtener más información.

1. Realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic con el botón derecho en el clip que reasignar y seleccione Efecto de tiempo>Reasignación de tiempo en el menú, como se ilustra en la Figura 549.

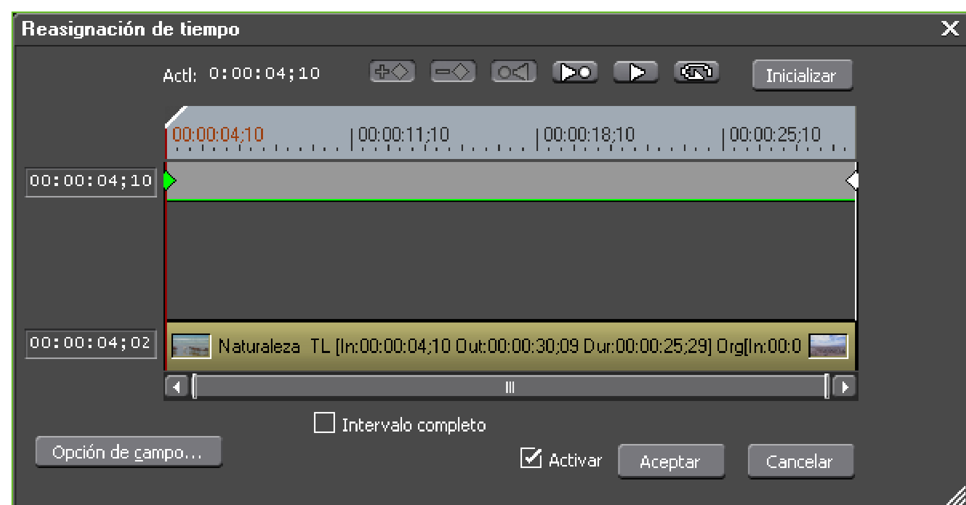
Figura 549. Menú Clip - Reasignación de tiempo



- Seleccione Clip>Efecto de tiempo>Reasignación de tiempo en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Pulse las teclas [**MAYÚS**]+[**ALT**]+[**E**].

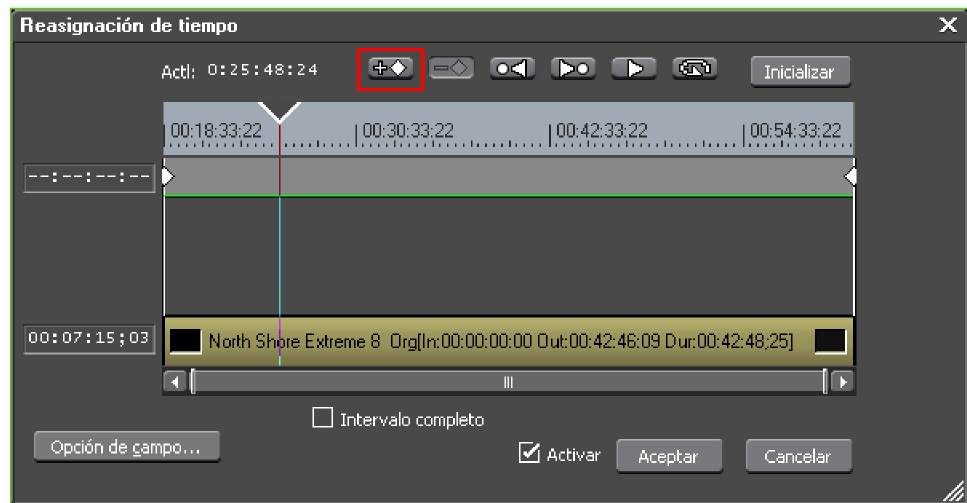
Aparece el cuadro de diálogo Reasignación de tiempo como se muestra en la Figura 550.

Figura 550. Cuadro de diálogo Reasignación de tiempo



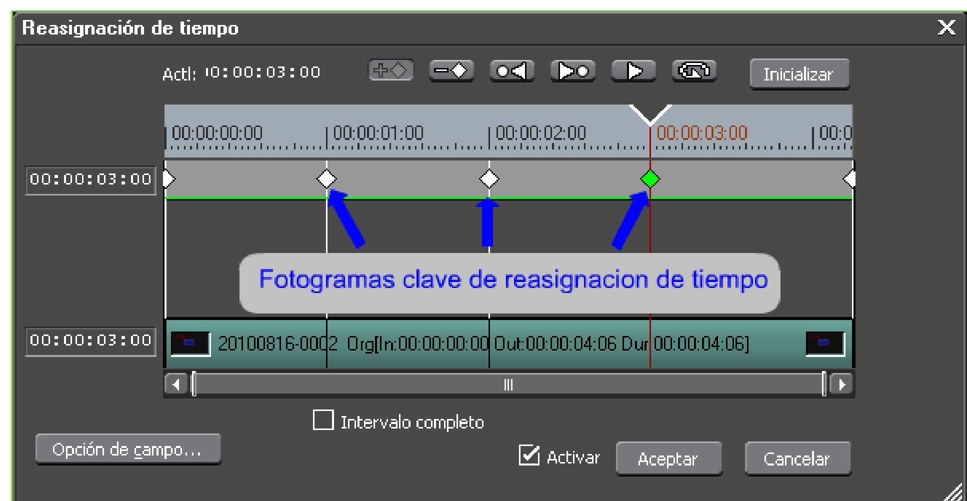
2. Arrastre el cursor de la línea de tiempo a la posición donde quiera establecer una clave de fotograma.
3. Haga clic en el botón **Añadir clave** (resaltado en la Figura 551) para añadir una clave en la posición del cursor.

Figura 551. Añadir fotogramas clave en Reasignación de tiempo



Nota Como se ilustra en la Figura 7, en la línea de tiempo de Reasignación de tiempo pueden añadirse todos los fotogramas clave que se necesite. Repita el Paso 2 y el Paso 3 para añadir los fotogramas clave que necesite.

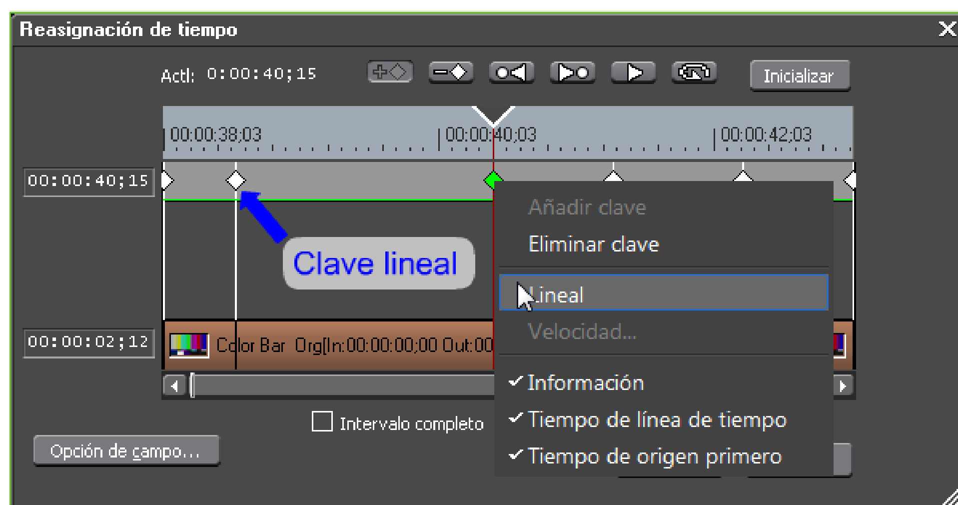
Figura 552. Reasignación de claves



4. Para definir una interpolación lineal en lugar de la interpolación predeterminada de Bezier, con el botón derecho haga clic en la clave; en el menú contextual, seleccione Lineal como se muestra en la Figura 553.

PRECAUCIÓN Al cambiar la interpolación de Bezier a Lineal, los cambios de velocidad pueden ser drásticos y generar ruido no deseado en el sonido.

Figura 553. Menú contextual de fotograma clave - Lineal



Nota Si se añade un fotograma clave entre dos fotogramas clave lineales, dicho fotograma clave se definirá de forma predeterminada en interpolación lineal

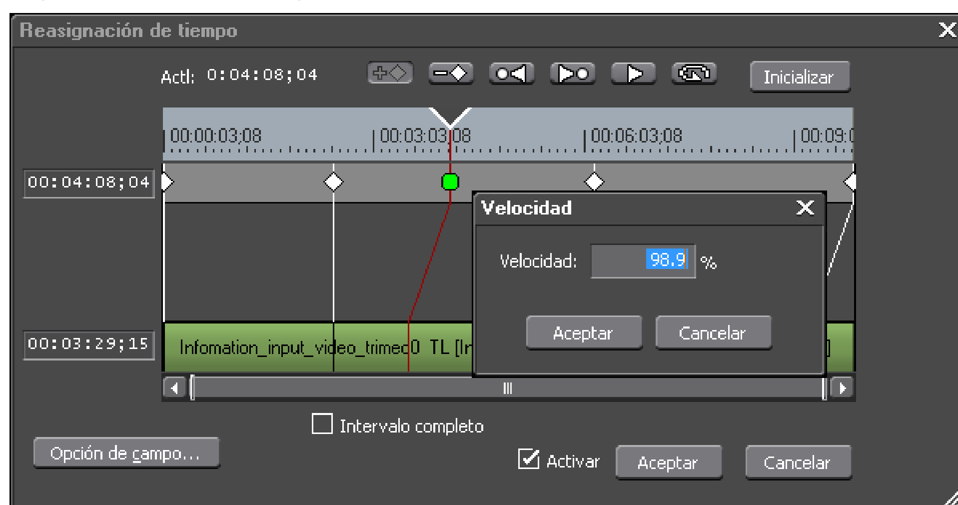
Como se observa en la Figura 553, los fotogramas lineales se identifican con una forma cuadrangular. Los fotogramas predeterminados de Bezier se identifican con un rombo.

Si una o varias claves son lineales, la velocidad entre las claves se puede definir como se desee.

5. Para definir la velocidad de las claves lineales, haga clic con el botón derecho en la clave y seleccione Velocidad en el menú.

Aparece el cuadro de diálogo Velocidad de la Figura 554.

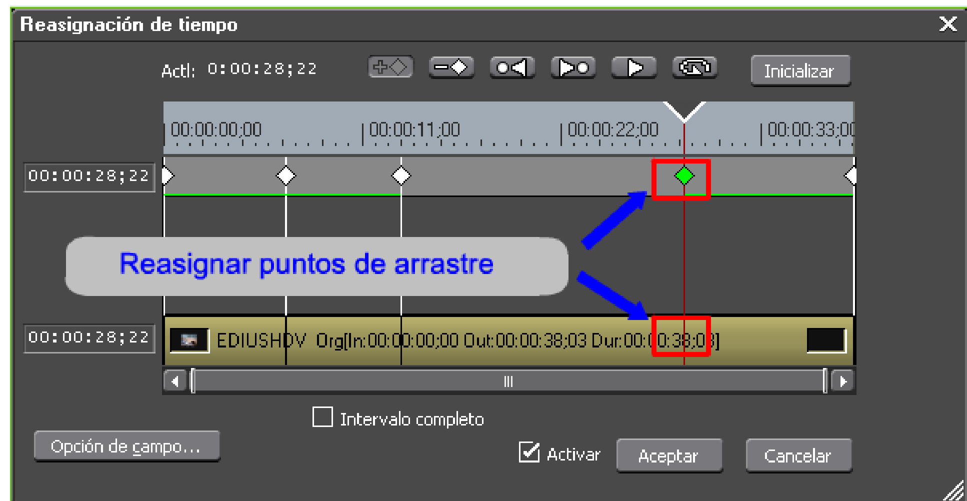
Figura 554. Cuadro de diálogo de velocidad de clave lineal



6. Especifique la velocidad (en forma de porcentaje de la velocidad predeterminada) para la parte del clip entre la clave lineal y la siguiente clave. Para obtener más información, consulte la *Ejemplos de reasignación de tiempo* en la página 544.

7. Coloque el cursor del ratón en el punto de arrastre de la clave o el punto de arrastre del clip, y arrástrelo a la izquierda o la derecha para reubicar el fotograma en la posición clave. Consulte la Figura 555 para ver las ubicaciones de los puntos de arrastre. Para obtener más información, consulte la *Ejemplos de reasignación de tiempo* en la página 544.

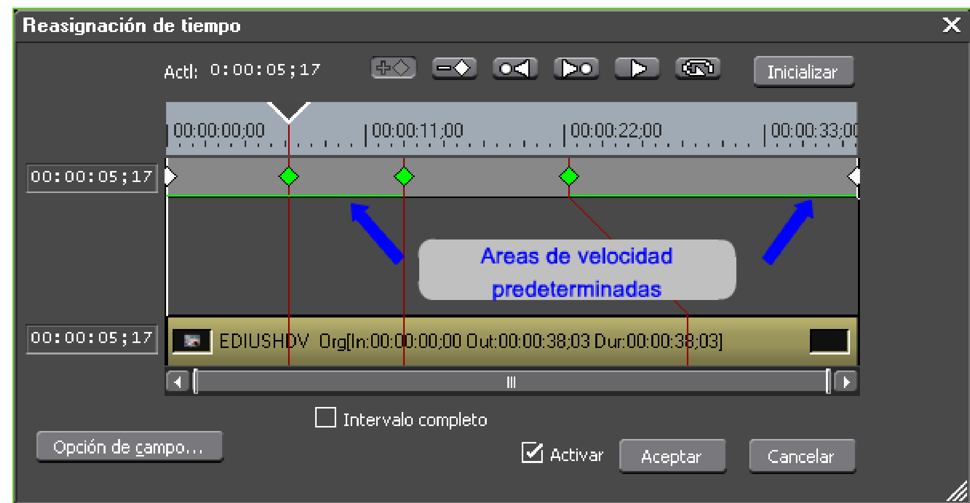
Figura 555. Puntos de arrastre de Reasignación de tiempo



Nota Arrastrar el punto de reasignación de clave cambia la posición del fotograma clave respecto al fotograma del clip original. Arrastrar el punto de reasignación de clip cambia la ubicación del fotograma del clip respecto al fotograma clave.

La Figura 556 muestra el resultado de cambiar la posición de un fotograma clave. En este ejemplo, la tercera clave se ha movido a la izquierda (lo indica el ángulo de la línea roja que conecta la clave con el clip). Asimismo, en el ejemplo se indican las áreas de la línea de tiempo donde no ha cambiado la velocidad de clip original. Dichas áreas se identifican mediante las líneas verdes horizontales.

Figura 556. Indicadores de Reasignación de tiempo



Otros fotogramas del clip se interpolan automáticamente para que coincidan con las nuevas posiciones de los fotogramas clave y mantengan la duración original del clip.

8. Haga clic en el botón **Reproducir** o **Reproducción en bucle** (consulte Figura 9) para revisar el clip reasignado. Se muestra el clip en el grabador

9. Después de revisar el clip, haga los ajustes necesarios.

Nota Para desactivar la reasignación, anule la selección de la opción Activar.

10. Haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo Reasignación de tiempo.

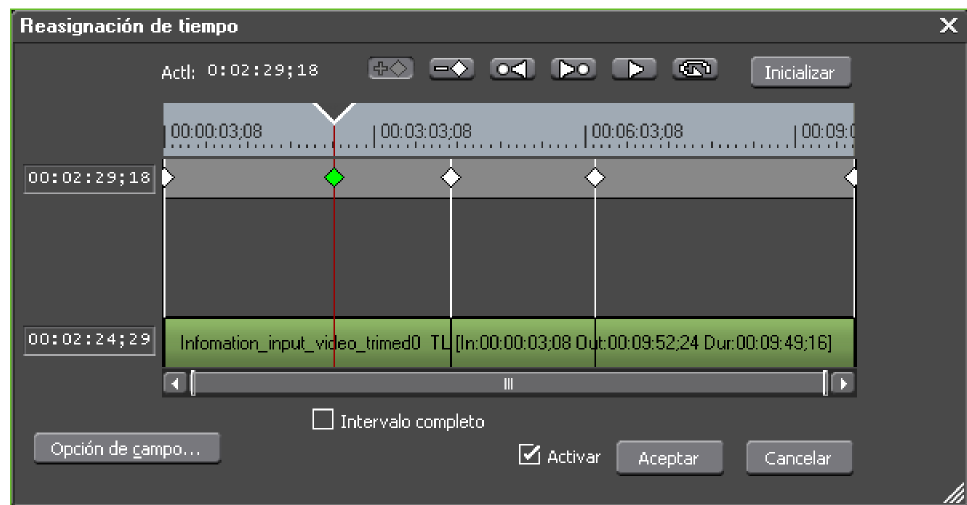
Ejemplos de reasignación de tiempo

A continuación se presentan ejemplos de cómo cambia la reasignación al ajustar fotogramas de claves o de clips:

Ajuste de claves

La Figura 557 muestra tres claves que se han añadido. Ninguna de ellas se ha ajustado y se encuentran en sus posiciones originales.

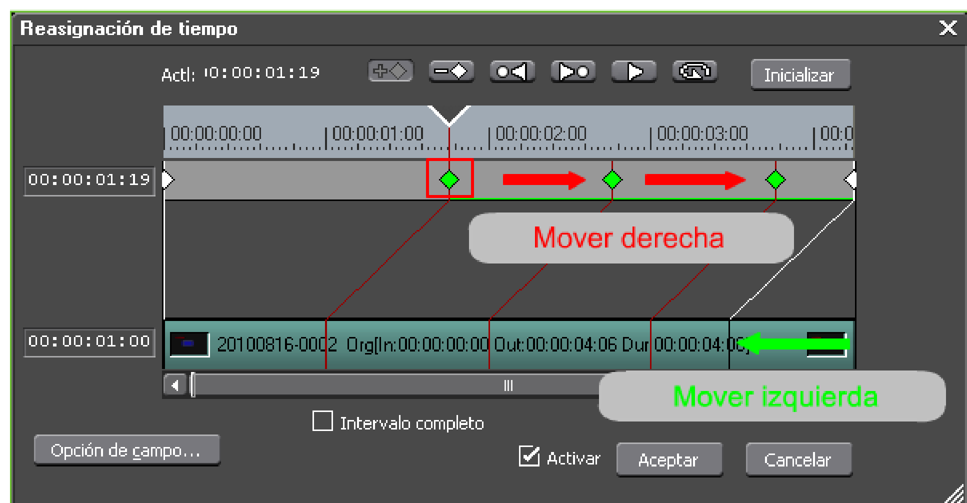
Figura 557. Posiciones originales de las claves



La Figura 558 muestra lo que sucede si la primera clave se mueve a la derecha para reducir la velocidad del clip entre el inicio del clip y el primer código de tiempo del fotograma clave.

- Las claves segunda y tercera se mueven también a la derecha para mantener su relación respecto a la primera clave.
- El final de los fotogramas del clip se mueven a la izquierda de la línea de tiempo para mantener la velocidad hasta al final del clip y la duración original del clip.
- Como indica la línea verde debajo de las claves, la velocidad original se mantiene de la primera clave al final del clip.

Figura 558. Desplazar primera clave a la derecha

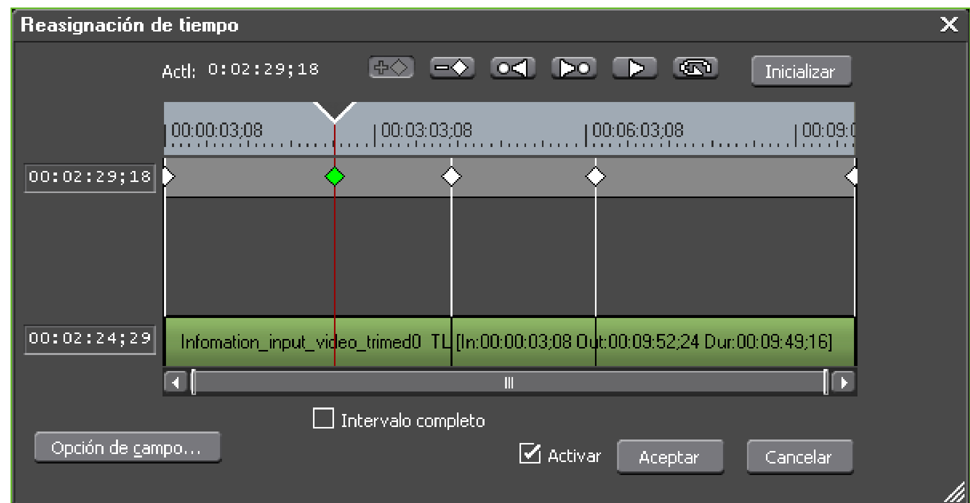


Por descontado, las claves dos y tres también pueden ajustarse. Este ejemplo muestra lo que sucede al ajustar sólo la primera clave.

Ajuste de fotogramas del clip

La Figura 559 muestra la adición de tres claves. Ninguna de ellas se ha movido de sus posiciones originales.

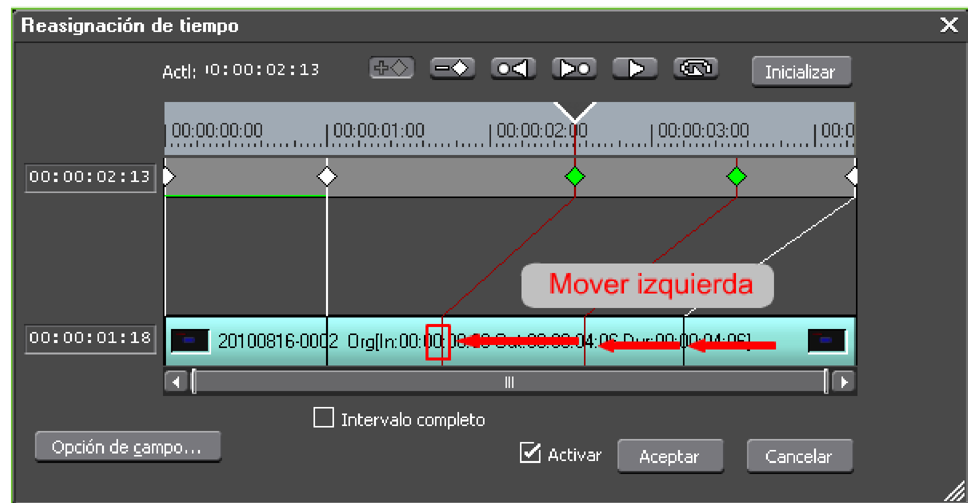
Figura 559. Mover fotograma del clip a la izquierda



La Figura 560 muestra el movimiento de fotogramas del clip asociados con claves en el cuadro de diálogo Reasignación de tiempo. En este ejemplo, el fotograma del clip asociado con la segunda clave se mueve a la izquierda.

- El fotograma del clip asociado con la tercera clave se mueve también a la izquierda para mantener su relación con el segundo fotograma del clip o la clave.
- El final de los fotogramas del clip se mueven a la izquierda de la línea de tiempo para mantener la velocidad hasta al final del clip y la duración original del clip.
- Como indica la línea verde debajo de las claves, la velocidad original se mantiene del comienzo del clip al primer fotograma o clave del clip, y del segundo fotograma o clave del clip al final del clip.

Figura 560. Último fotograma del clip movido a la izquierda

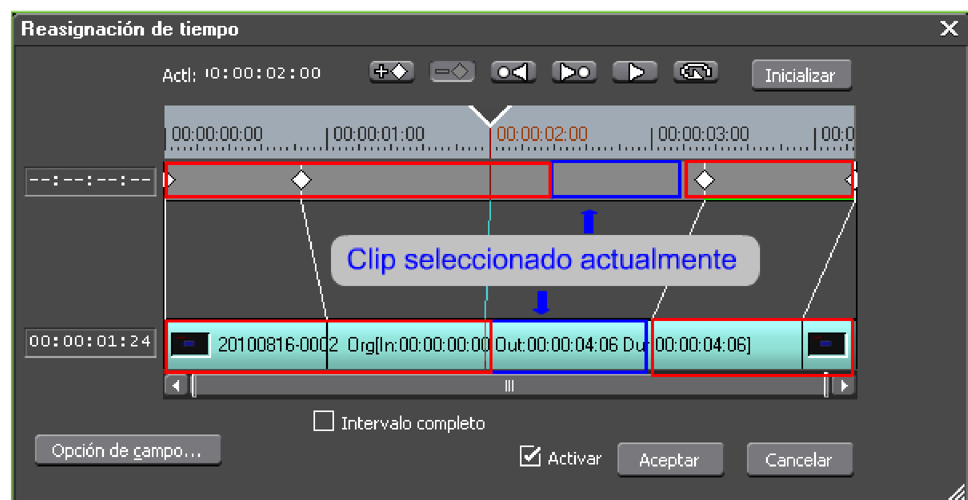


Por descontado, los fotogramas del clip uno y tres también pueden ajustarse. Este ejemplo se muestra lo que sucede al ajustar sólo el segundo fotograma del clip.

Reasignación del intervalo completo

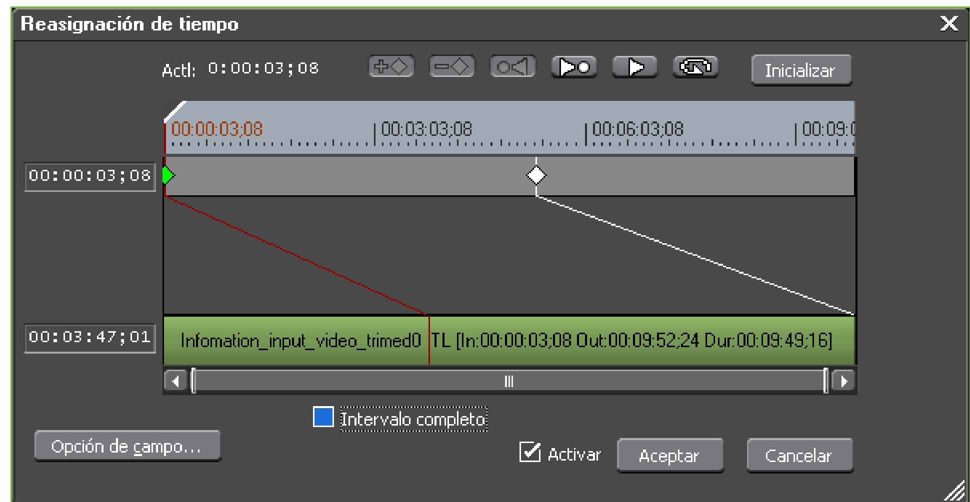
La Figura 561 muestra el aspecto del cuadro de diálogo Reasignación de tiempo después de que el clip original se haya cortado dos veces y se hayan generado tres clips. Sólo una de las tres claves originales se ajusta al intervalo del clip seleccionado. Para poder ver todas las claves y el intervalo completo del clip original cuando se aplicó al clip la reasignación de tiempo, active la opción Intervalo completo. En la Figura 561 se resaltan los otros clips que formaban parte del clip original.

Figura 561. Cuado de diálogo Reasignación de tiempo después de cortar el clip original



La Figura 562 muestra el cuadro de diálogo Reasignación de tiempo después de seleccionar el segundo clip y la opción Intervalo completo desactivada.

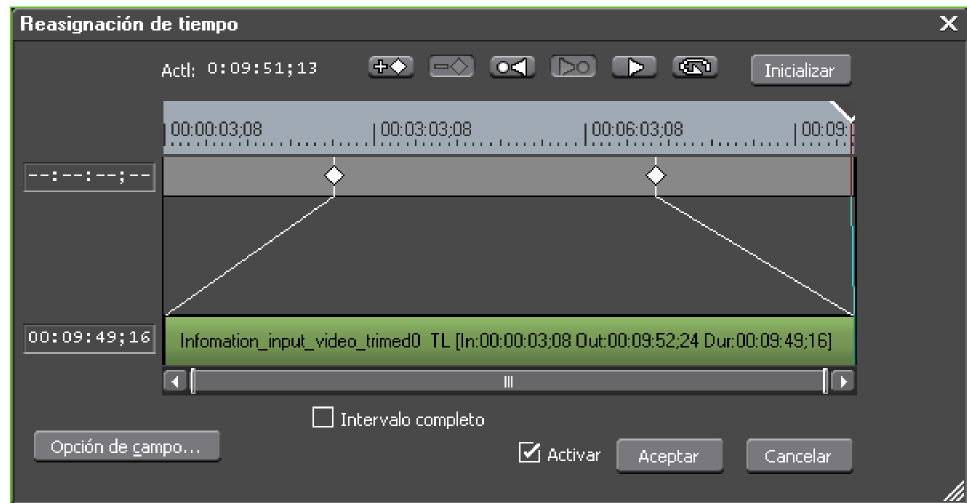
Figura 562. Clip cortado con la opción Intervalo completo desactivada



Otras funciones del cuadro de diálogo Reasignación de tiempo

- Haga clic con el botón derecho en el cuadro de diálogo Reasignación de tiempo y seleccione Tiempo de línea de tiempo en el menú para restablecer el código de tiempo del primer fotograma en 00:00:00;00 (se suprime la marca de selección de la opción Tiempo de línea de tiempo).
- Haga clic con el botón derecho en el cuadro de diálogo Reasignación de tiempo y seleccione Información para ocultar la miniatura que se muestra al comienzo y al final del clip, el nombre el clip y la información del código de tiempo del clip en el área de clip (se suprime la marca de selección en la opción Información).
- Haga clic con el botón derecho en el cuadro de diálogo Reasignación de tiempo y seleccione Tiempo de origen primero en el menú para restablecer el código de tiempo del punto de entrada del clip en 00:00:00;00 (se suprime la marca de selección de la opción Tiempo de origen primero).
- Para aplicar una duración fija al primer o al último fotograma de un clip, arrastre la clave predefinida (siempre presente) situada al comienzo o al final del clip a la posición de código de tiempo que define su duración (consulte la Figura 563). La velocidad de reproducción de los fotogramas restantes entre el primero y el último es mayor.

Figura 563. Duración fija del primer o último fotograma



Navegación mediante el teclado:

- Pulse la tecla [**Inicio**] para mover el cursor al primer fotograma del clip.
- Pulse la tecla [**Fin**] para mover el cursor al último fotograma del clip.
- Pulse la tecla [←] para ir al fotograma anterior.
- Pulse la tecla [→] para ir al fotograma siguiente.
- Pulse la tecla [↑] para mover el enfoque al área de claves.
- Pulse la tecla [↓] para mover el enfoque al área de clips.
- Pulse la tecla [,] para que la clave o el fotograma avance un fotograma.

Nota Esta acción sólo está disponible cuando el cursor de la línea de tiempo se encuentra en una clave o fotograma, o bien cuando el enfoque se encuentra en el área Claves o Detalles de clip.

- Pulse la tecla [.] para que la clave o el fotograma retroceda un fotograma.

Nota Esta acción sólo está disponible cuando el cursor de la línea de tiempo se encuentra en una clave o fotograma, o bien cuando el enfoque se encuentra en el área Claves o Detalles de clip.

Creador de distribución de vídeo

Las herramientas del Creador de distribución permiten ajustar la distribución de los clips de vídeo de muchas maneras.

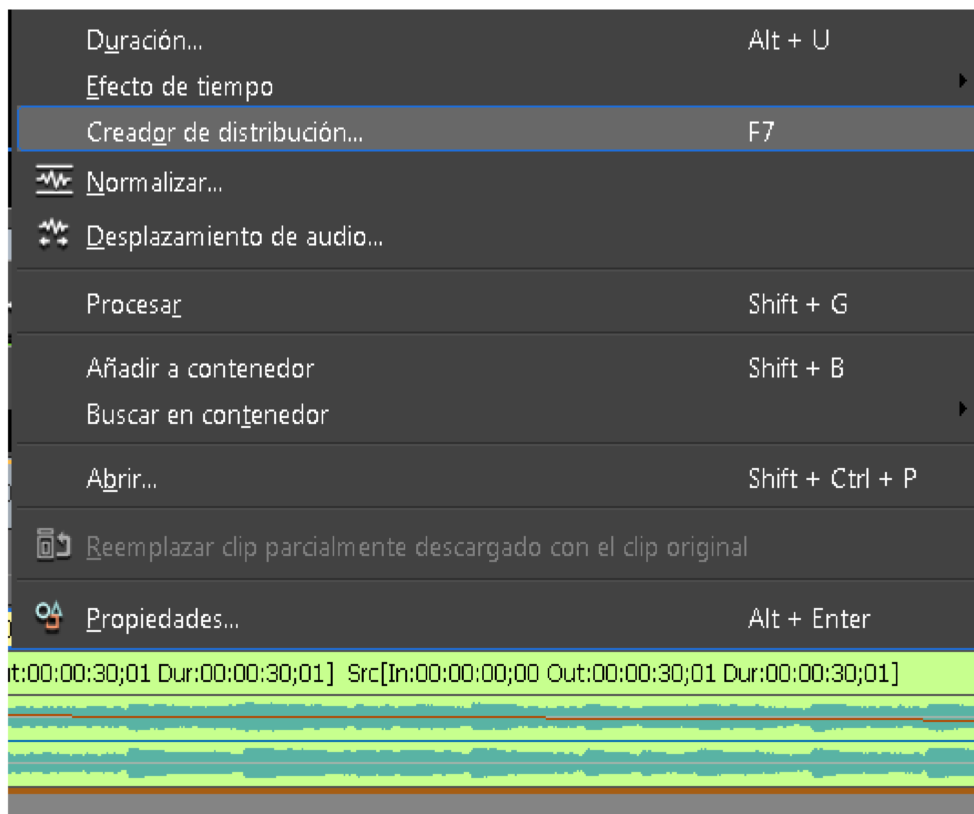
Para cambiar la distribución de vídeo, haga lo siguiente:

1. Haga clic con el botón derecho en la parte de vídeo de un clip en una pista V o VA en la línea de tiempo.

2. Seleccione Creador de distribución en el menú, como se muestra en la Figura 564.

Nota Si se pulsa la tecla [**F7**], el cuadro de diálogo Creador de distribución también se abre para el clip seleccionado.

Figura 564. Menú Clip - Distribución

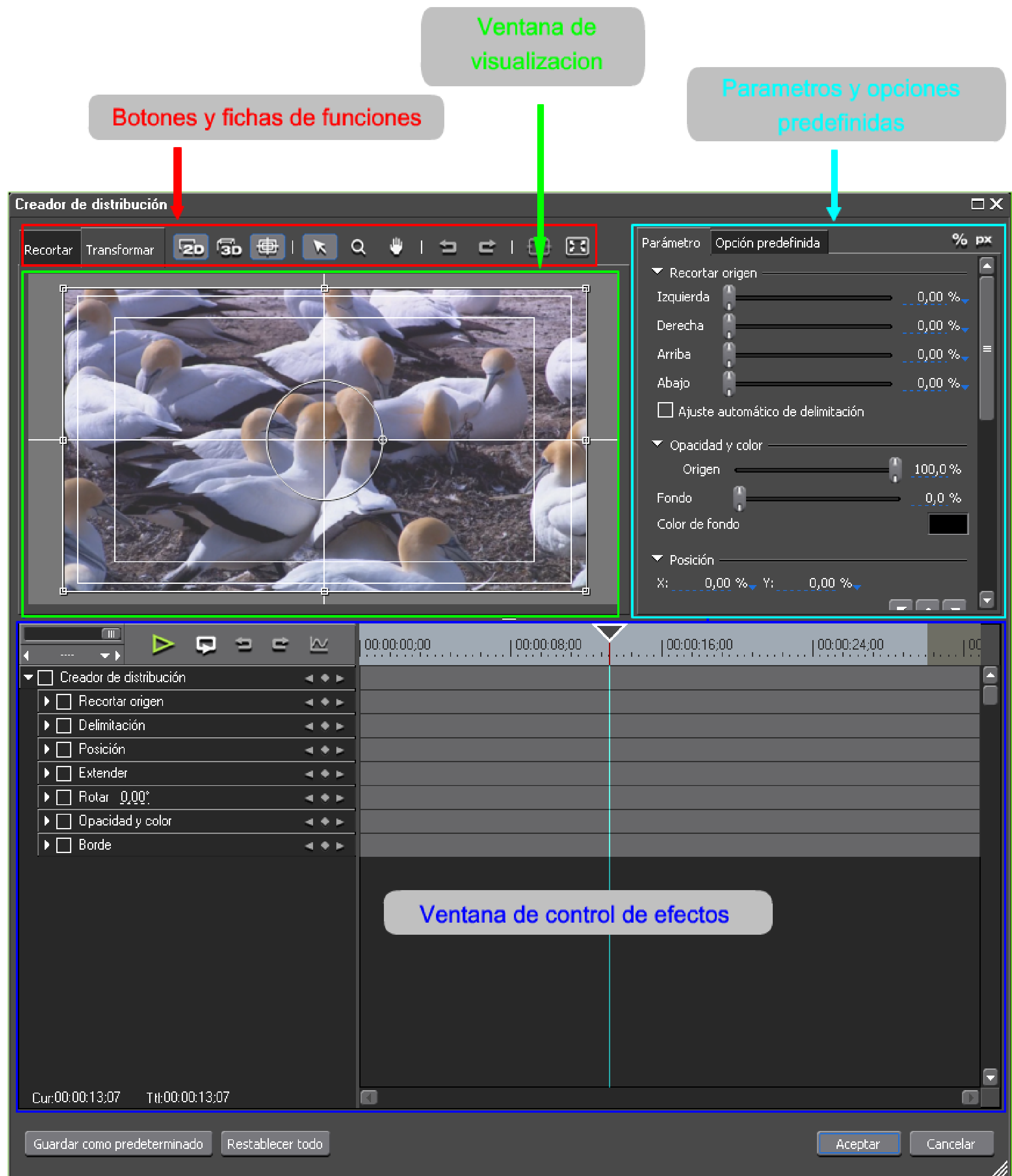


Aparece el cuadro de diálogo Creador de distribución de vídeo que se muestra en la Figura 565.

3. Ajuste la distribución de vídeo según las indicaciones siguientes que se dan sobre las funciones del cuadro de diálogo Creador de distribución de vídeo.

4. Haga clic en el botón **Aceptar** en el cuadro de diálogo Distribución de vídeo.

Figura 565. Cuadro de diálogo Distribución de vídeo



Muchos de los controles y funciones del cuadro de diálogo Creador de distribución desempeñan las mismas tareas, pero de un modo diferente. Algunas funcionan de forma conjunta con otras y no es necesario usar todas con el fin de modificar la distribución de vídeo.

Botones y fichas de funciones

Los botones y fichas de funciones se utilizan para seleccionar funciones de recorte y transformación. Si se selecciona la ficha Recortar, sólo está disponible la función de recorte de imagen y los botones **Modo 2D**, **Modo 3D** y **Mostrar guía** aparecen atenuados en gris.

Nota En la Figura 565 no se muestran otros botones de función debido al tamaño del cuadro de diálogo Creador de distribución. Consulte *Botones de función* en la página 554 para obtener más información sobre todos los botones de función del cuadro de diálogo Creador de distribución.

Ventana de vista previa

Muestra el vídeo de origen y muestra los cambios que se han hecho en el origen en el Creador de distribución.

Parámetros y opciones predefinidas

Muestra los parámetros que pueden ajustarse en el Creador de distribución y las opciones predefinidas que se utilizan para definir como predeterminados algunos parámetros.

Ventana de control de efectos

Parámetros propios de la distribución que se pueden definir y ajustar por fotogramas clave controlados en la ventana de control de efectos.

Consulte *Ventana de control de efectos* en la página 747 para obtener más información sobre controles de parámetros de fotogramas clave.

Cambio de tamaño del cuadro de diálogo Creador de distribución

Para trabajar con más comodidad con el cuadro de diálogo Creador de distribución, hay varias maneras de cambiar el tamaño de dicho cuadro y sus áreas de visualización. Se muestran en la Figura 566.

/ : Botones para maximizar/Minimizar

Estos botones maximizan (si la ventana está minimizada) y minimizan (si está maximizada) el cuadro de diálogo Creador de distribución. Al maximizarse, ocupa toda la pantalla. Al minimizarse, recupera las dimensiones minimizadas anteriores.

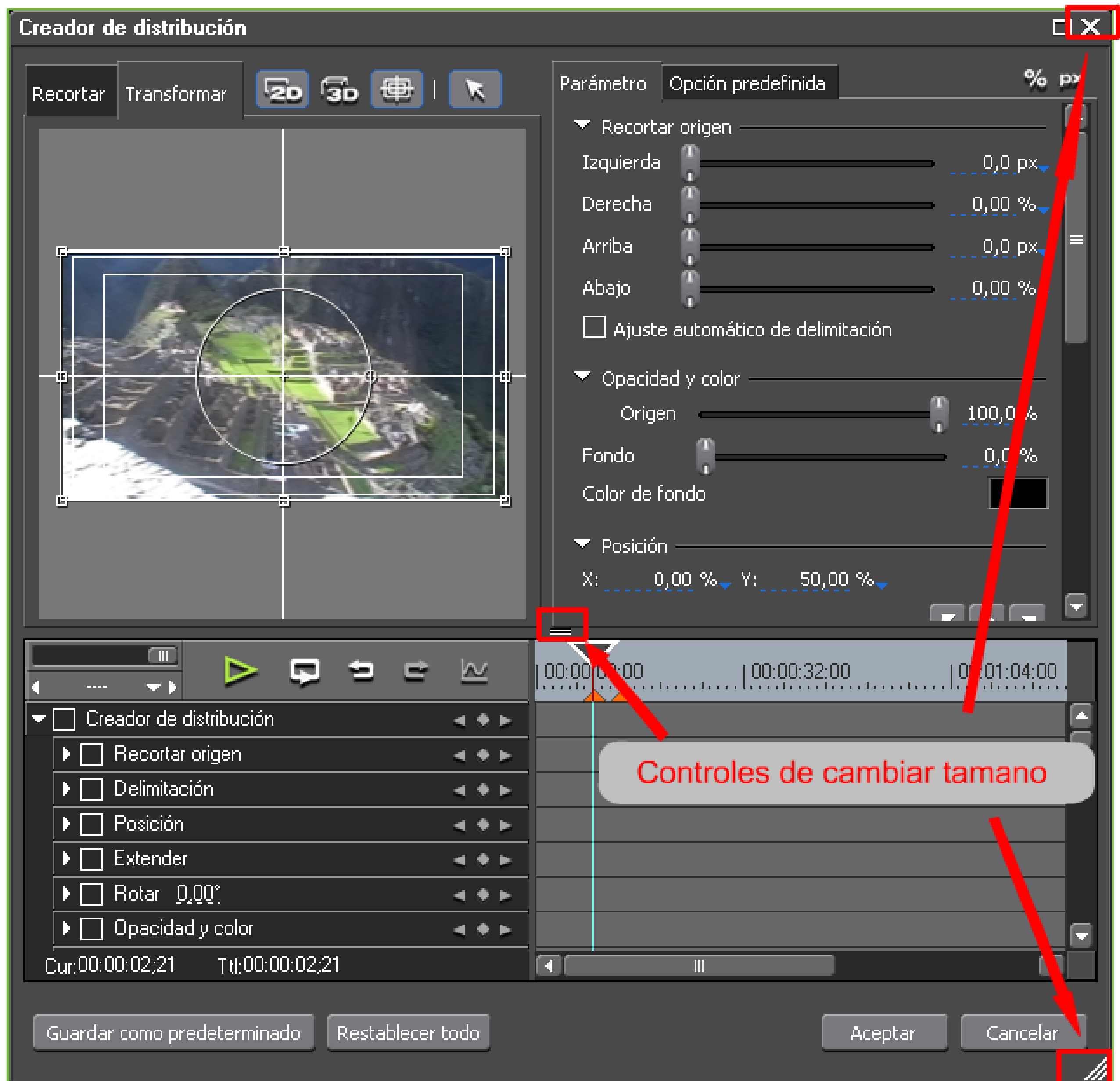
: Cambiar tamaño de arrastre de esquina

Arrastre este botón en la esquina inferior derecha del cuadro de diálogo para cambiar el tamaño vertical y horizontal del cuadro de diálogo Creador de distribución minimizado.

: Cambiar tamaño de divisor de ventanas

Arrastre este divisor verticalmente para cambiar la proporción del cuadro de diálogo Creador de distribución que muestra la ventana de información de opciones predefinidas y parámetros de visualización o de la ventana de control de efectos. Si se arrastra hacia arriba, la ventana de control de efectos aumenta su tamaño y disminuye el del área de parámetros y de visualización. Si se arrastra hacia abajo, el área de parámetros y de visualización aumenta su tamaño y disminuye el de la ventana de control de efectos.

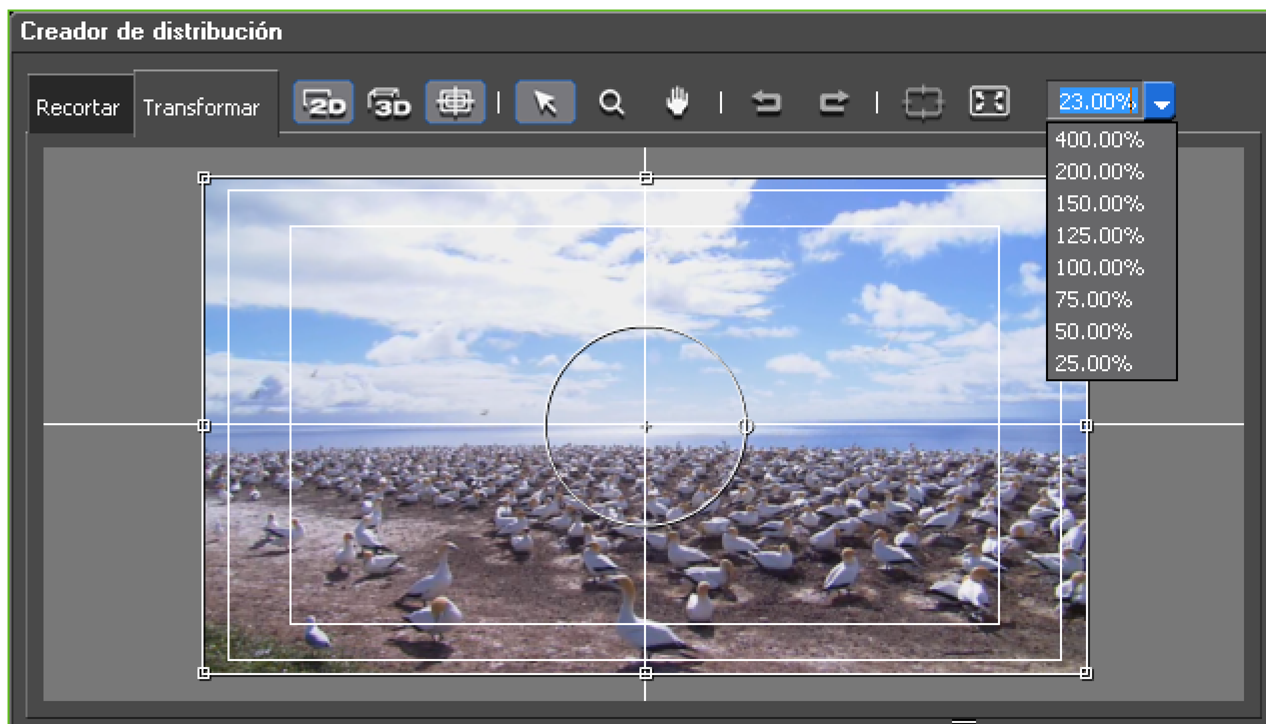
Figura 566. Cambio de tamaño del cuadro de diálogo Creador de distribución



Botones de función

Si el cuadro de diálogo Creador de distribución es suficientemente grande, todos los botones de función se muestran encima de la ventana de visualización, como se ilustra en la Figura 567.

Figura 567. Todos los botones de función del cuadro de diálogo Creador de distribución



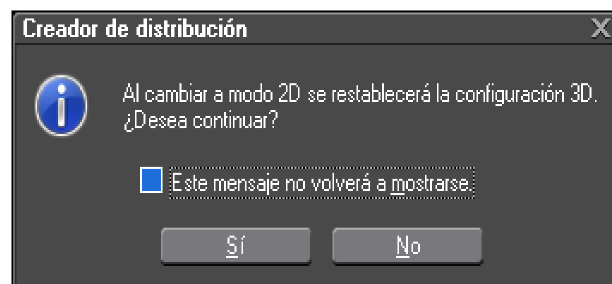
A continuación se explica la función de cada uno de estos botones:

: Modo 2D. Define la visualización en modo 2D para operaciones de transformación, como se muestra en la Figura 567.

Consulte *Operaciones de transformación 2D* en la página 560 para obtener más información.

Nota Al cambiar de modo 3D a 2D, se muestra el cuadro de diálogo de advertencia de la Figura 568.

Figura 568. Advertencia de restablecimiento de las opciones de 3D

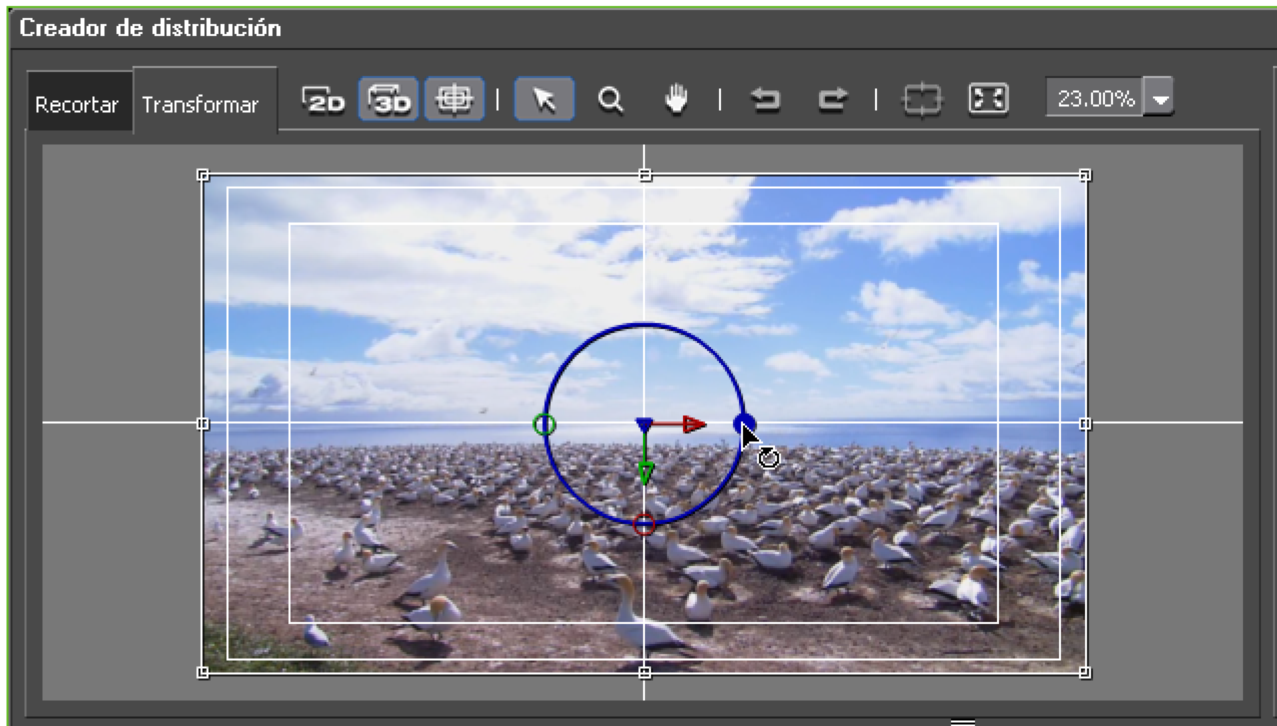


Seleccione la opción Este mensaje no volverá a mostrarse si no desea ver esta advertencia cada vez que pase de modo 3D a modo 2D.

: Modo 3D. Define la visualización en modo 3D para operaciones de transformación.

En la Figura 569 se muestra la ventana de visualización en modo 3D.

Figura 569. Visualización en modo 3D



Consulte *Operaciones de transformación 3D* en la página 570 para obtener más información.

: Mostrar guía. Alterna la visualización de las guías de subdesviación, sobreexploración y área segura de título. En la Figura 569, estas guías están activadas.

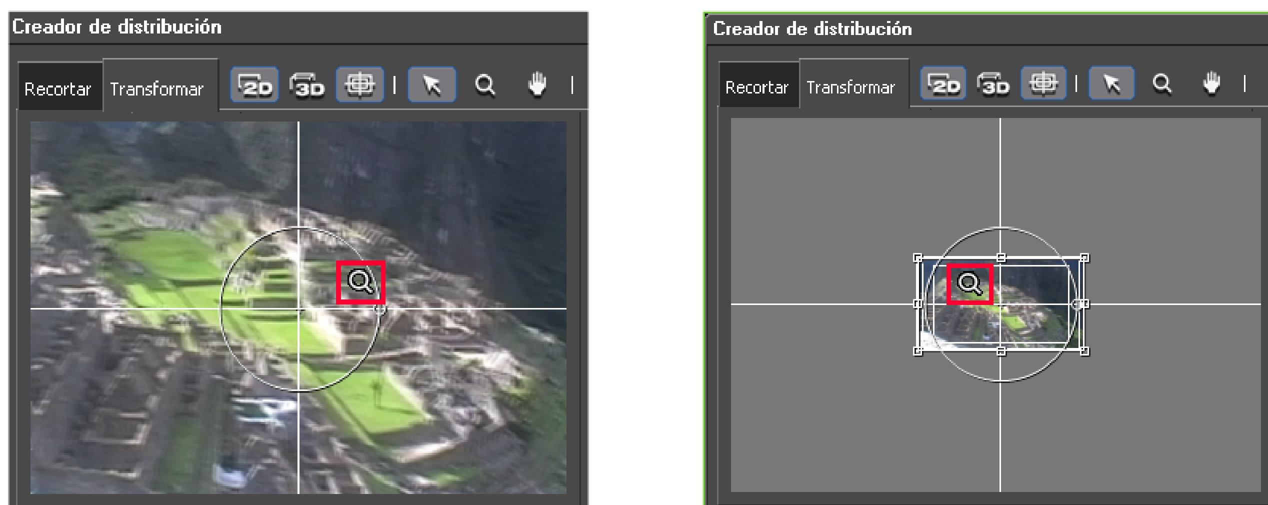
: Herramienta de selección. Activa la herramienta de selección.

Nota La herramientas de selección, zoom y desplazamiento se excluyen mutuamente. Si se activa una, las otras dos están desactivadas

: Herramienta de zoom. Activa la herramienta de zoom.

Como se muestra en la Figura 570, la herramienta de zoom se arrastra a la imagen para aumentar (lado izquierdo) o disminuir (lado derecho) el tamaño de visualización de la imagen en la ventana de visualización.

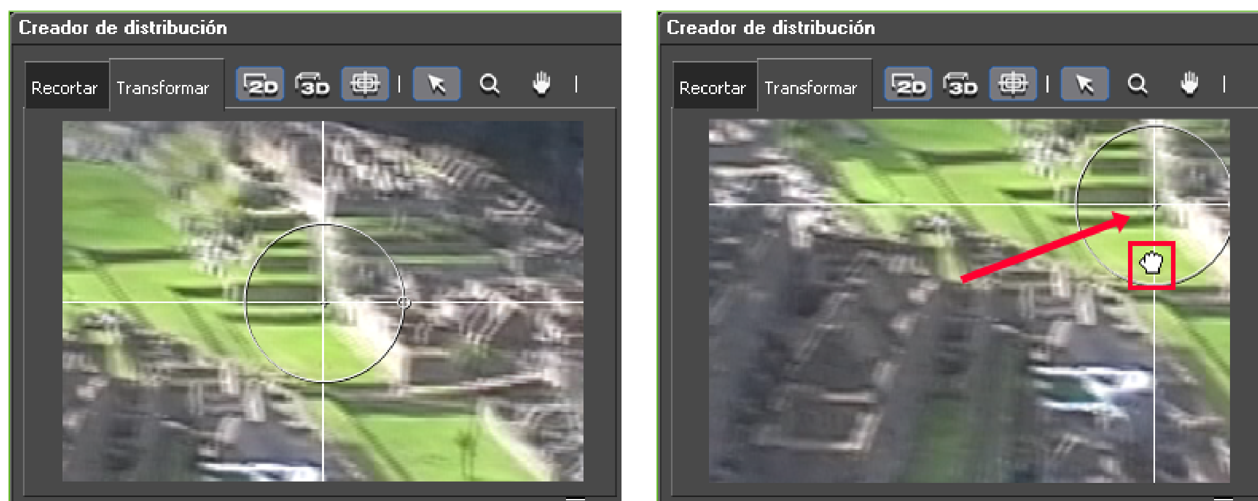
Figura 570. Ampliación y reducción del tamaño de la imagen en la ventana de visualización del Creador de distribución



: **Herramienta de desplazamiento.** Activa la herramienta de desplazamiento.

La herramienta de desplazamiento se utiliza para moverse por un área en la que se ha ampliado la imagen, como se muestra en la Figura 571.

Figura 571. Desplazamiento en una imagen ampliada en la ventana de visualización del Creador de distribución



En este ejemplo, se ha ampliado la imagen. La herramienta de desplazamiento se usa para mover el enfoque a otra zona de la imagen ampliada arrastrando la diana de centrado para que la parte de la imagen que se desee aparezca en la ventana de visualización.

: **Deshacer**. Anula la operación más reciente. Se puede deshacer hasta 10 niveles.

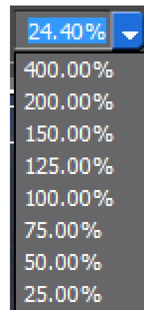
: **Rehacer**. Vuelve a aplicar la operación más reciente que se ha anulado. Se puede rehacer hasta 10 niveles.

: **Centrado.** Se vuelve a centrar una imagen que se ha movido al desplazar.

: **Ajustar**. Adapta la visualización al tamaño actual de la ventana de visualización del Creador de distribución

Ampliación de la visualización. Como se muestra en la Figura 572, se puede especificar una ampliación de la visualización o seleccionarla en la lista desplegable.

Figura 572. Lista desplegable de ampliación de la visualización en el Creador de distribución



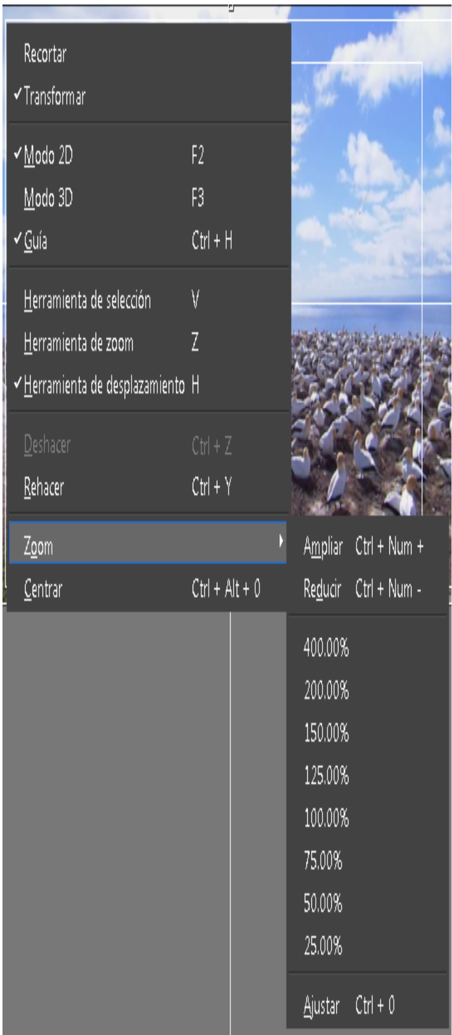
Si se selecciona el botón **Ajustar**, de manera automática se calcula la cantidad de ampliación que se necesita para ajustar la fuente de vídeo actual al tamaño de la ventana de visualización. Ajustar es la opción de ampliación predeterminada.

Menú contextual

Todas las funciones disponibles en los botones de función también lo están en un menú contextual aunque los botones no aparezcan en el Creador de distribución.

Hacer clic con el botón derecho en cualquier parte de la ventana de visualización abre el menú contextual de la Figura 573.

Figura 573. Menú contextual de visualización en el Creador de distribución



Recorte de la imagen de origen

La imagen de origen puede recortarse si es preciso.

En las fichas de función y las áreas de botones del Creador de distribución, haga clic en la ficha Recortar. En los parámetros y las opciones predefinidas, seleccione la ficha Parámetros.

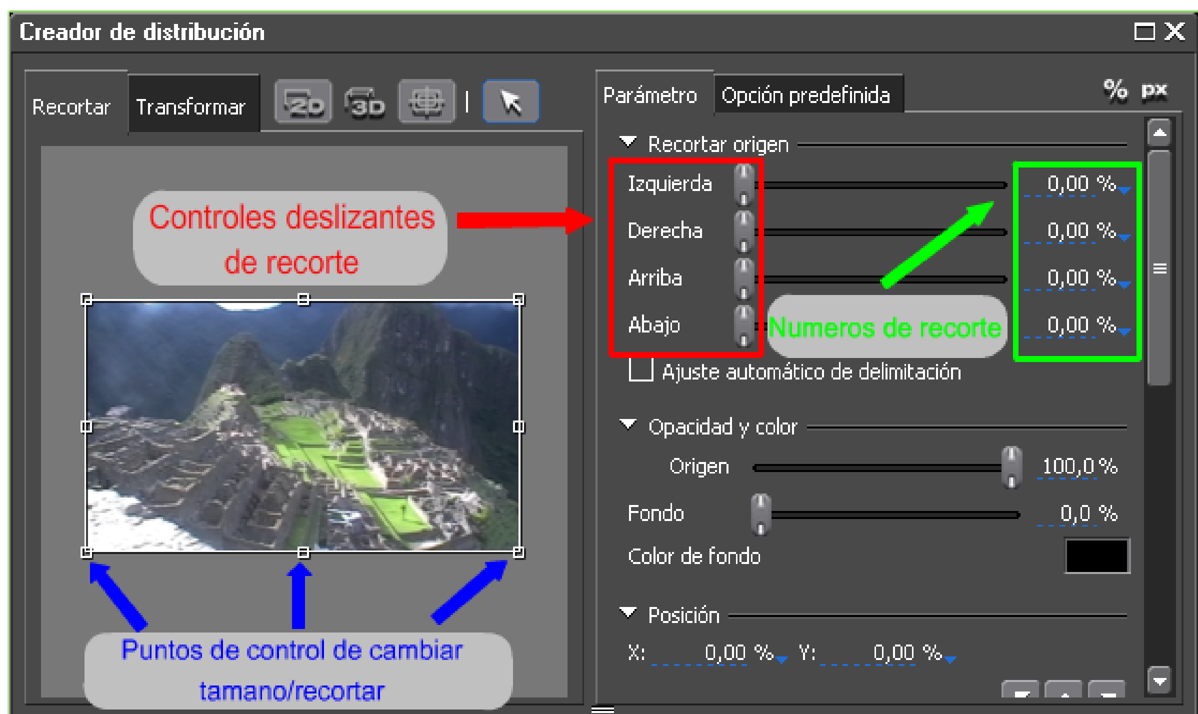
Nota Las operaciones de recorte muestran el material de origen de vídeo sólo en 2D. Las operaciones de transformación son factibles en 3D, pero el recorte sólo es posible en 2D.

El vídeo original se puede recortar de una de las tres formas que aparecen en la Figura 574.

- Seleccione uno de los ocho puntos de control de cambio de tamaño o recorte; a continuación, arrastre para ajustar el recorte de vídeo.
- Utilice los controles deslizantes de recorte Izquierda, Derecha, Arriba y Abajo para ajustar los parámetros de recorte.
- Especifique directamente los números de recorte para Izquierda, Derecha, Arriba y Abajo. Consulte *Introducción de datos numéricos* en la página 21 para obtener más información sobre los diferentes métodos de entrada de datos numéricos.

Nota Haga clic en el símbolo azul [▽] junto al valor de recorte para alternar la entrada numérica del valor entre porcentaje y un determinado número de píxeles. Consulte la Figura 575; en ella, las cifras de Izquierda y Arriba están en píxeles, y las de Derecha y Abajo están en porcentajes. Si se hace clic en el % o en el símbolo px en la parte superior derecha de los números, la visualización y la entrada de las cifras de recorte se expresan en porcentajes o en píxeles, respectivamente.

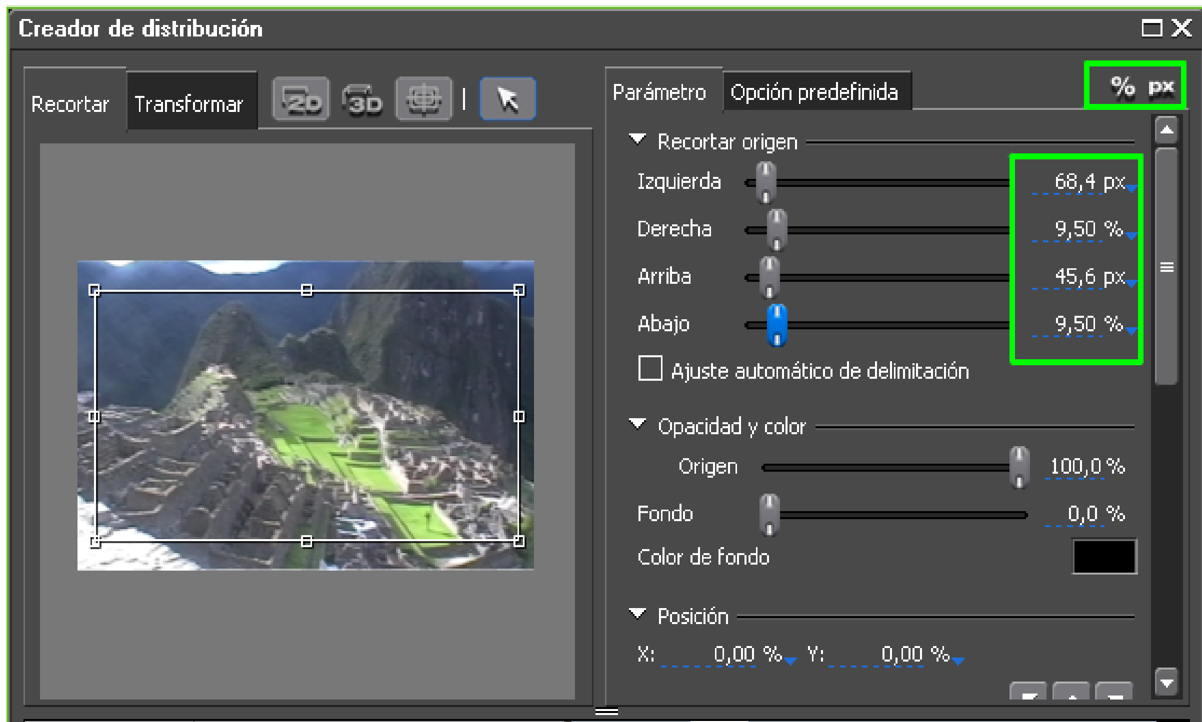
Figura 574. Controles de recorte en el cuadro de diálogo Creador de distribución



El efecto de recorte de imagen se muestra en la ventana de visualización. Sea cual sea el método de recorte, los parámetros de recorte se muestran en la ventana de visualización (posición del punto de control de cambio de tamaño o de recorte) y la ficha Parámetros (posición del control deslizante y valores numéricos). Consulte la Figura 575.

A medida que los valores de recorte se ajustan en la ventana del Creador de distribución, la imagen ajustada aparece también en el grabador.

Figura 575. Visualización de imagen recortada en el cuadro de diálogo Creador de distribución



Operaciones de transformación 2D

Cualquier operación que no sea recortar la imagen se considera de transformación. Esta clase de operaciones son las siguientes:

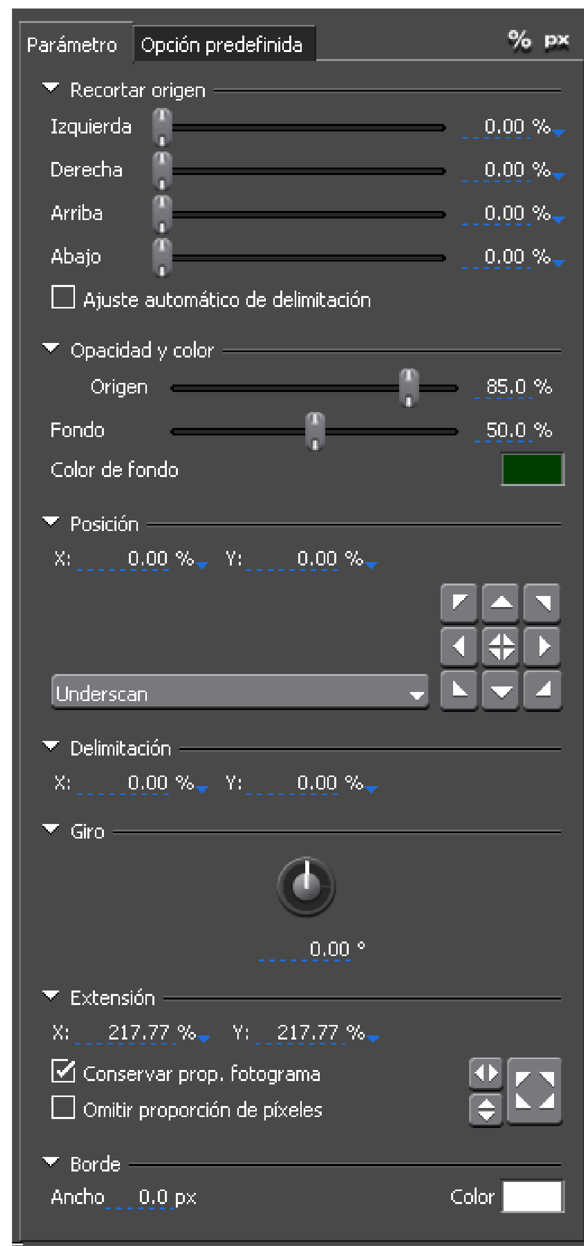
- Cambio de la opacidad del vídeo de origen, así como el color y la opacidad del fondo, si lo hay
- Cambio de posición de la imagen
- Cambio del punto de delimitación
- Rotación de la imagen
- Extensión de la imagen
- Definición de bordes de imagen

Todas las operaciones de transformación se pueden definir en la ficha Parámetros y algunas pueden ejecutarse en la ventana de visualización.

Nota A excepción de Posición, Delimitación y Rotar, que tienen un eje adicional (Z), las operaciones de transformaciones 2D y 3D son idénticas.

La Figura 576 muestra la ficha Parámetros con todas las opciones expandidas.

Figura 576. Parámetros de operaciones de transformación en el cuadro de diálogo Creador de distribución



Nota Todas las secciones de los parámetros muestran un símbolo [▷/▽] junto al nombre del parámetro que indica si la opción están contraída o expandida. Si la sección está contraída, se muestra el símbolo [▷]. Haga clic en el símbolo para expandir la sección del parámetro. Si el símbolo [▽] se muestra junto al nombre del parámetro, la sección está expandida. Haga clic en el símbolo para contraer la sección.

Opacidad y color

La opacidad del vídeo de origen se ajusta mediante el control deslizante de Origen o especificando una cifra en el valor de opacidad.

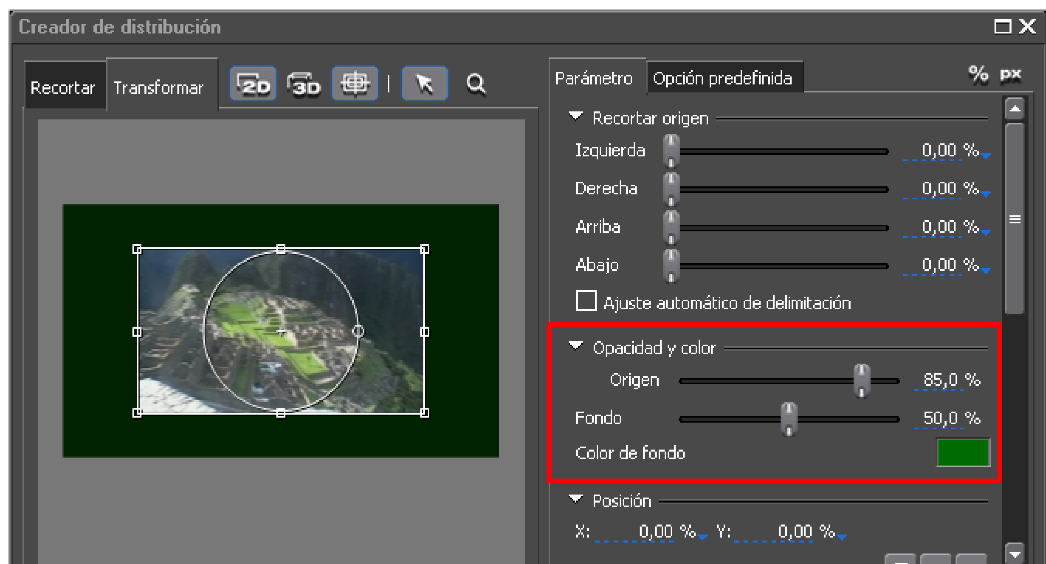
Si el origen se ha cambiado de tamaño para que no ocupe todo el fotograma, puede definirse una opacidad y un color de fondo.

Para seleccionar un color de fondo, haga clic en el parche de color. En el cuadro de diálogo Selección de color, elija un color.

Defina la opacidad de fondo mediante el control deslizante de Fondo o especificando una cifra en el valor de opacidad.

En la Figura 577, se ha cambiado el tamaño de la imagen, el vídeo de origen se ha definido con una opacidad del 85% y el verde oscuro con una opacidad del 50% se ha elegido como color de fondo.

Figura 577. Opacidad y color de fondo del origen en el cuadro de diálogo Creador de distribución



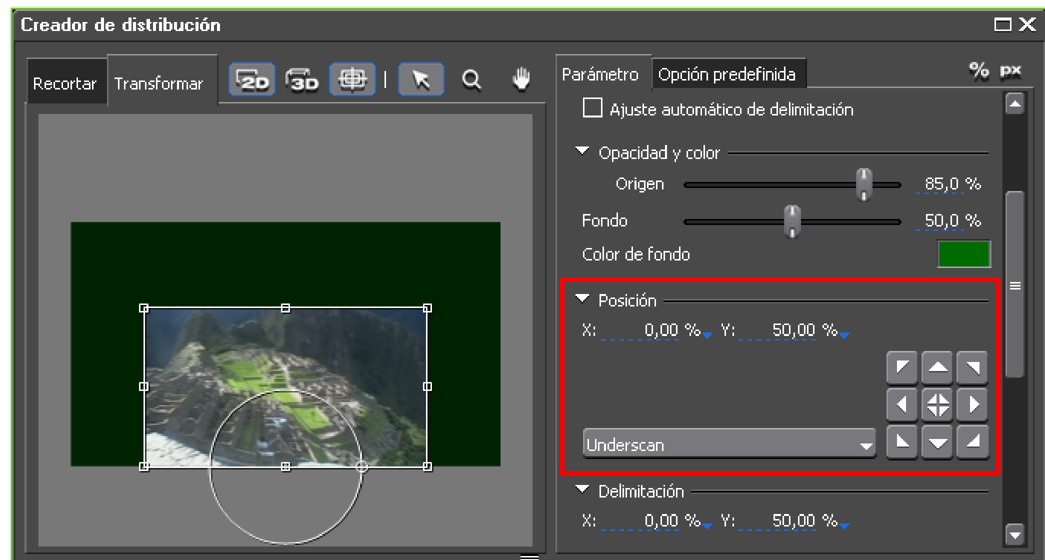
Posición

La posición de la imagen de origen en el fotograma se controla mediante los controles de posición.

Naturalmente, arrastrar la imagen al fotograma es una manera de colocar la imagen. En la sección Posición de la ficha Parámetros hay otros métodos, como se muestra en la Figura 578.

Se puede cambiar la posición de una imagen directamente especificando las coordenadas X e Y del centro de la imagen, o bien utilizando uno de los botones de control de posición.

Figura 578. Posición de origen en el Creador de distribución



Los nueve (9) botones de control de posición especifican las posiciones de delimitación fijas en la selección de área especificada. Los botones de posición son superior izquierda, superior centro, superior derecha, centro izquierda, centro, centro derecha, inferior izquierda, inferior centro e inferior derecha.

En el ejemplo de la Figura 578, la imagen de origen se ha colocado haciendo clic en el botón de centrado inferior.

Nota Sólo está activa una posición. La selección de otra posición cambia la posición activa por la nueva selección.

Si se selecciona la posición Centro, la visualización permanece centrada aunque se modifique la configuración de Recortar origen o Extender. Si se selecciona un control de posición diferente, la posición también puede modificarse con los valores de porcentaje X e Y.

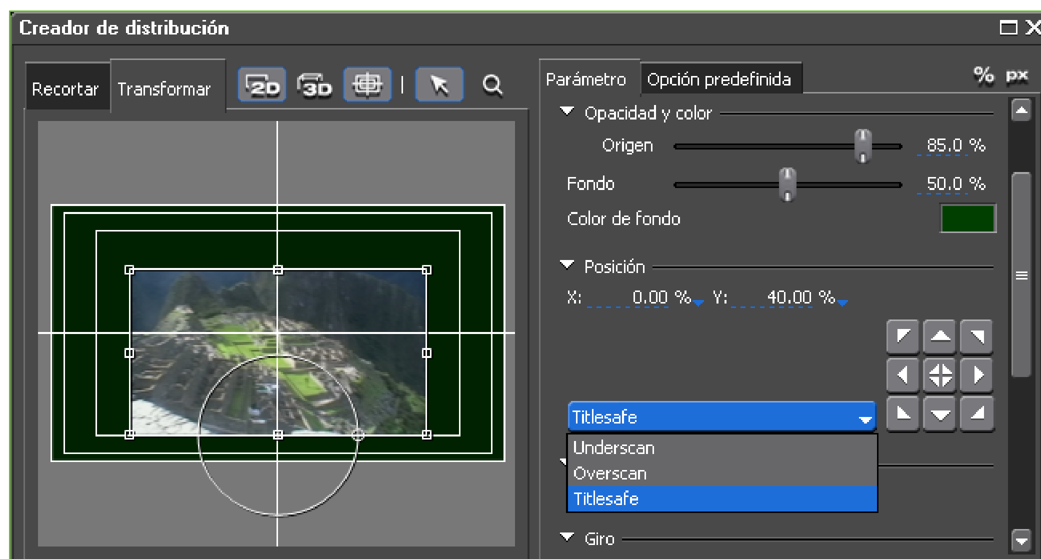
Los controles de posición funcionan también con el área de visualización de imágenes designada.

En la lista desplegable, seleccione el área de visualización deseada como se indica en la Figura 579:

- Área de subdesviación
- Área de sobreexploración
- Área segura de título

El botón de selección de posición (o las coordenadas X, Y) de este ejemplo coloca la imagen en el centro inferior del área segura de título de visualización de imágenes.

Figura 579. Selección de área de visualización de imágenes del Creador de distribución



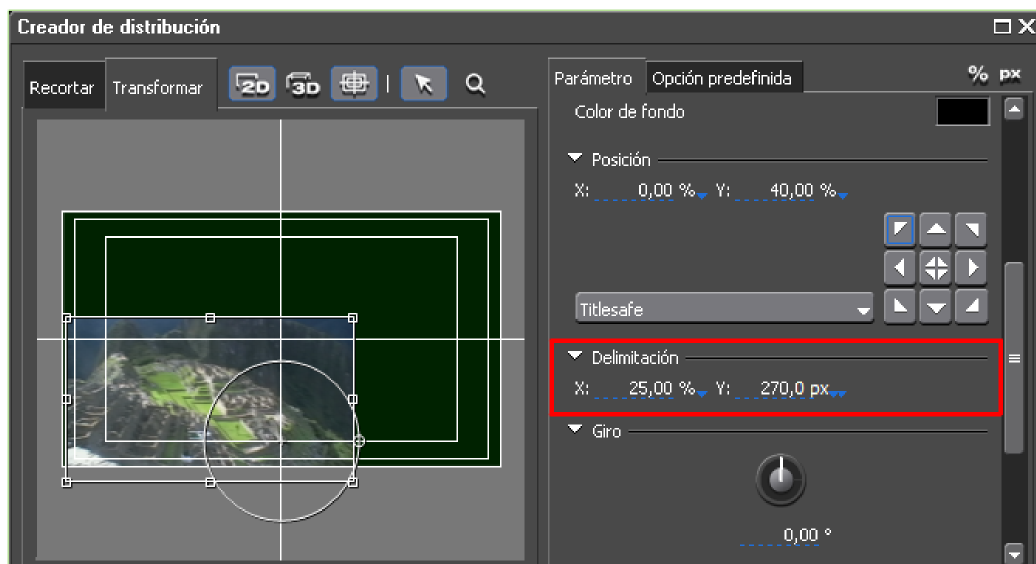
El círculo restringe la ubicación de posición.

Punto de delimitación

Los valores de delimitación designan la posición X, Y del punto de delimitación de la visualización de imágenes en la ventana de visualización respecto a sus coordenadas de posición.

En la Figura 580, el punto de delimitación se ha ajustado un 25% en el eje X y un 25% (270 píxeles en este caso) en el eje Y.

Figura 580. Punto de delimitación del Creador de distribución



Aunque el punto de delimitación haya cambiado, el círculo sigue limitando la ubicación de posición.

Nota Al hacer clic en el símbolo azul [▽] junto a las coordenadas de limitación se alterna la entrada numérica del valor entre porcentaje y un determinado número de píxeles. En la Figura 580, la coordenada X se expresa en porcentaje y la coordenada Y lo hace en píxeles. Si se hace clic en el % o en el símbolo px en la parte superior derecha del cuadro de diálogo Creador de distribución, la visualización y la entrada de valores de coordenadas se expresan en porcentajes o en píxeles, respectivamente.

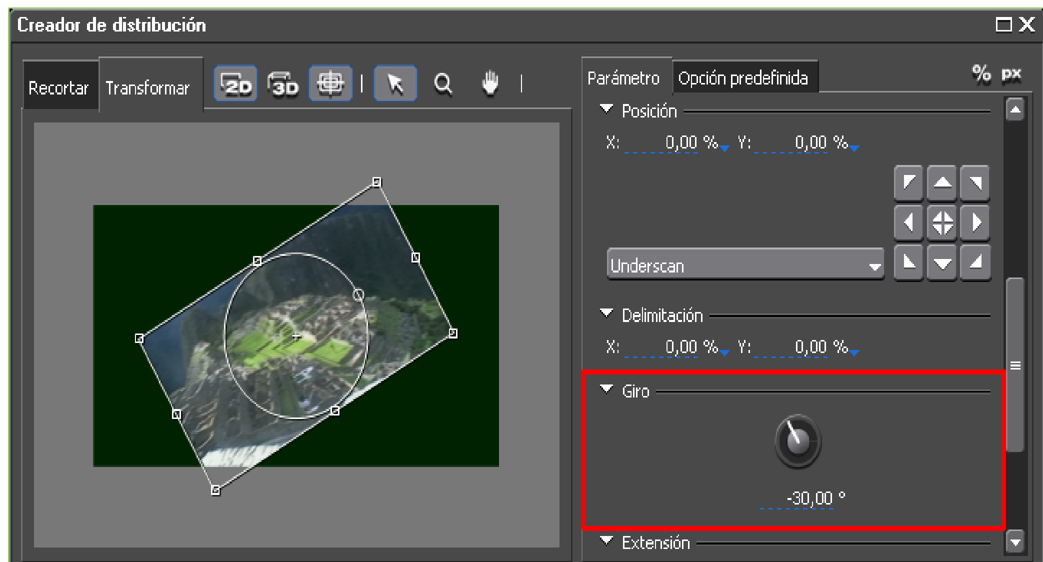
Rotación

La imagen de origen se puede girar especificando un valor (en grados) con el cual se girará desde una posición horizontal (0 grados) o bien situando el cursor sobre el control giratorio y arrastrando el ratón para cambiar el ángulo de la línea en el control giratorio.

Las imágenes inclinadas a la izquierda tienen un valor negativo; las inclinadas a la derecha tienen un valor positivo. Puede especificarse cualquier valor, pero uno de -360 o de 360 hace que una imagen con una posición original horizontal de 360 grados sea una rotación completa.

La Figura 581 muestra los controles de rotación y una imagen que se ha girado a la izquierda con un valor de -30 grados.

Figura 581. Transformación 2D con rotación en el Creador de distribución



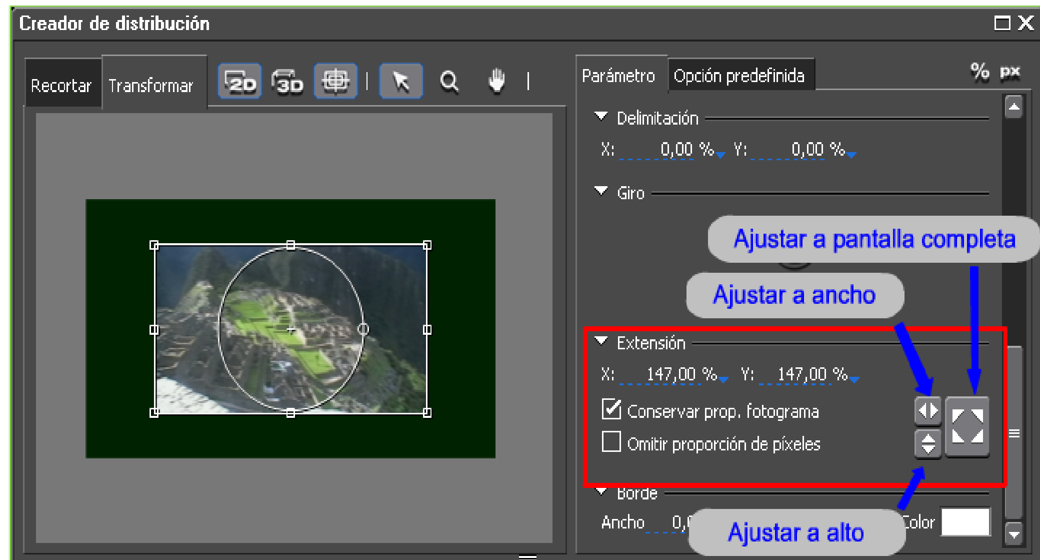
Extensión

Los controles de extensión permiten el ajuste rápido de la relación de aspecto.

La imagen puede extenderse mediante valores X e Y, o bien seleccionando y arrastrando los puntos de control de cambio de tamaño de la imagen en la ventana de visualización.

La Figura 582 muestra los controles de extensión disponibles.

Figura 582. Controles de extensión del Creador de distribución



Conservar proporción de fotograma

Si se selecciona esta opción, cuando se cambia una dimensión con cualquier método, la otra se ajusta automáticamente para conservar la relación de aspecto actual. Si no está seleccionada, ambas dimensiones pueden cambiar independientemente.

Omitir proporción de píxeles

Si esta opción está seleccionada, se permite la asignación de ampliación de píxeles independientemente de la relación nativa de aspecto de píxeles.

Ajustar toda la imagen

Si hace clic en este botón se define el tamaño máximo de la imagen para que la imagen ocupe toda la anchura y la altura de la ventana de visualización.

Ajustar a ancho

Si hace clic en este botón se define el tamaño de la imagen que ocupará todo el ancho de la ventana de visualización.

Ajustar a alto

Si hace clic en este botón se define el tamaño de la imagen que ocupará toda la altura de la ventana de visualización.

Borde

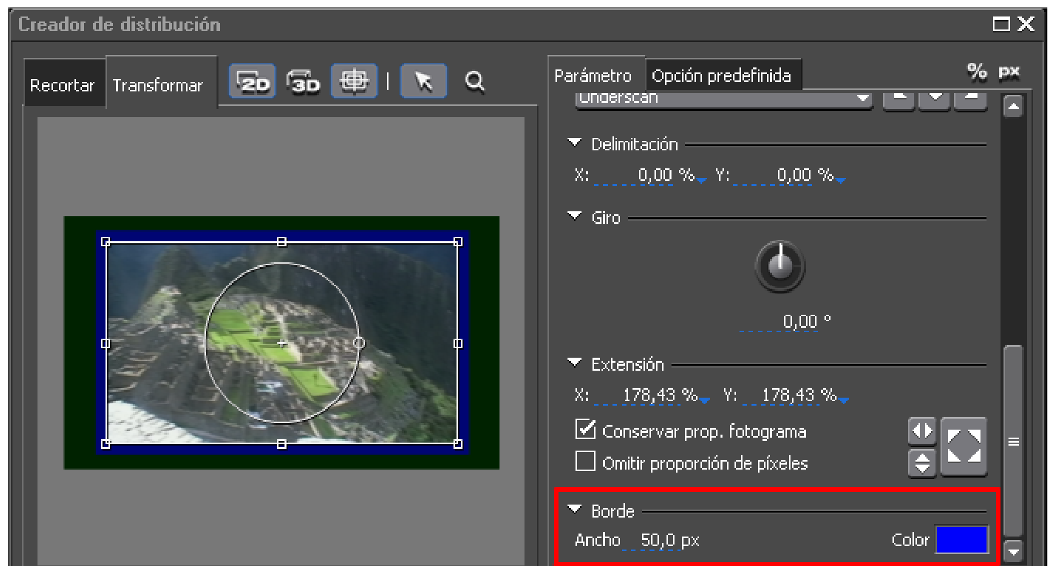
Los controles de borde disponen de herramientas para designar un color de borde así como el ancho del borde que delimita la imagen de origen.

Para seleccionar un color de borde, haga clic en el parche de color. En el cuadro de diálogo Selección de color, elija un color.

Defina el ancho del borde especificando el valor en píxeles.

La Figura 583 muestra un borde azul de 50 píxeles alrededor de la imagen.

Figura 583. Controles de borde del Creador de distribución



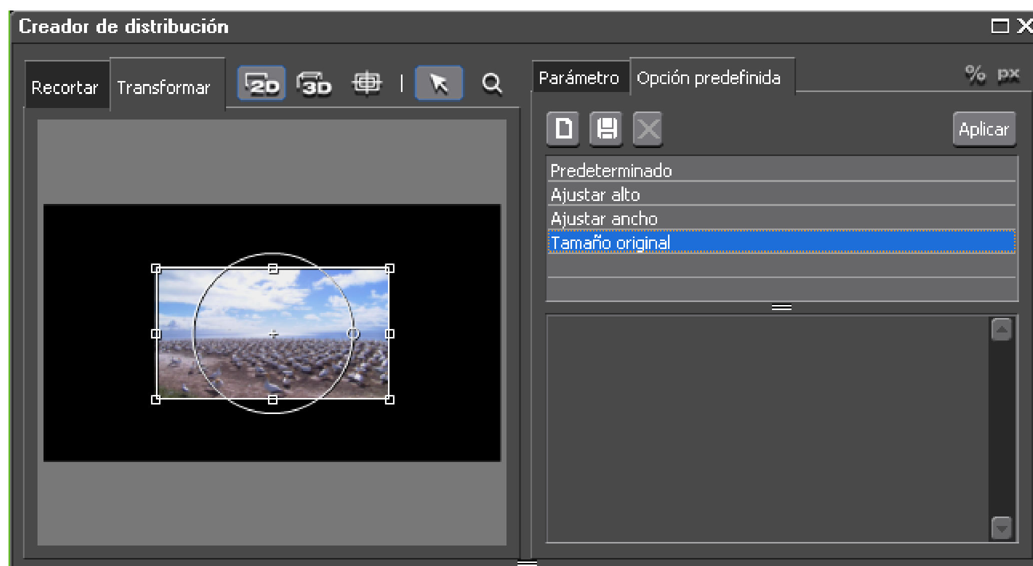
Opciones predefinidas

En la ficha Opción predefinida, seleccione una opción predefinida de la lista. Las opciones predefinidas son:

- Predeterminado
- Ajustar alto
- Ajustar ancho
- Tamaño original

Para aplicar una opción predefinida, selecciónela en la lista y haga clic en el botón **Aplicar**.

Figura 584. Ficha Opción predefinida del Creador de distribución



Además de las opciones predeterminadas estándar, el usuario puede crear sus propias opciones y guardarlas para utilizarlas más adelante.

Los botones y procedimientos siguientes se utilizan para guardar opciones en la lista de opciones predeterminadas.

Guardar como predeterminado -

La configuración actual se puede guardar como nueva configuración predeterminada si hace clic en el botón **Guardar como predeterminado**. La configuración actual se guardará como opción predefinida predeterminada.

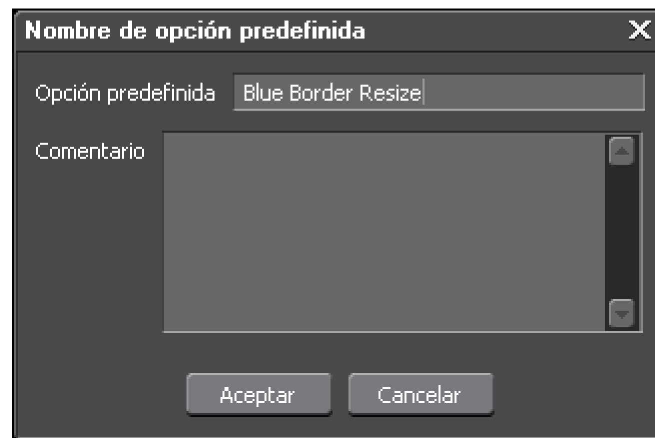
Nota La opción predefinida predeterminada original guarda toda la imagen con el tamaño máximo y la relación de aspecto.

Guardar -

Haga clic en el botón **Guardar** para guardar las opciones actuales como predefinidas. Aparece el cuadro de diálogo Nombre de opción predefinida de la Figura 585.

Especifique un nombre y escriba un comentario para la opción predefinida que vaya a guardar. A continuación, haga clic en el botón **Aceptar**.

Figura 585. Cuadro de diálogo Nombre de opción predefinida del Creador de distribución



Después de guardarla, la opción predefinida aparece en la lista de opciones predefinidas.

Guardar como predeterminado -

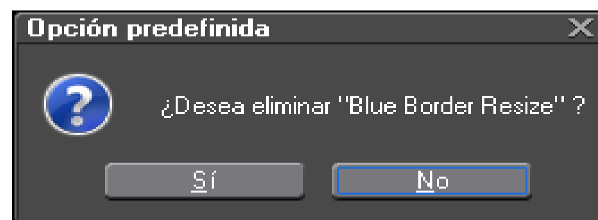
La configuración actual se puede guardar como nueva configuración predeterminada si hace clic en el botón **Guardar como predeterminado**. La configuración actual se guardará como opción predefinida predeterminada.

Nota La opción predefinida predeterminada original guarda toda la imagen con el tamaño máximo y la relación de aspecto de la opción original conservada.

Eliminar -

Las opciones predefinidas se pueden eliminar de la lista si selecciona una y hace clic en el botón **Eliminar**. Aparece el cuadro de diálogo de confirmación de la Figura 586.

Figura 586. Mensaje de confirmación para eliminar la opción predefinida del Creador de distribución



Haga clic en el botón **Sí** para confirmar la eliminación de la opción predefinida.

Nota Las opciones predefinidas estándar no se pueden eliminar.

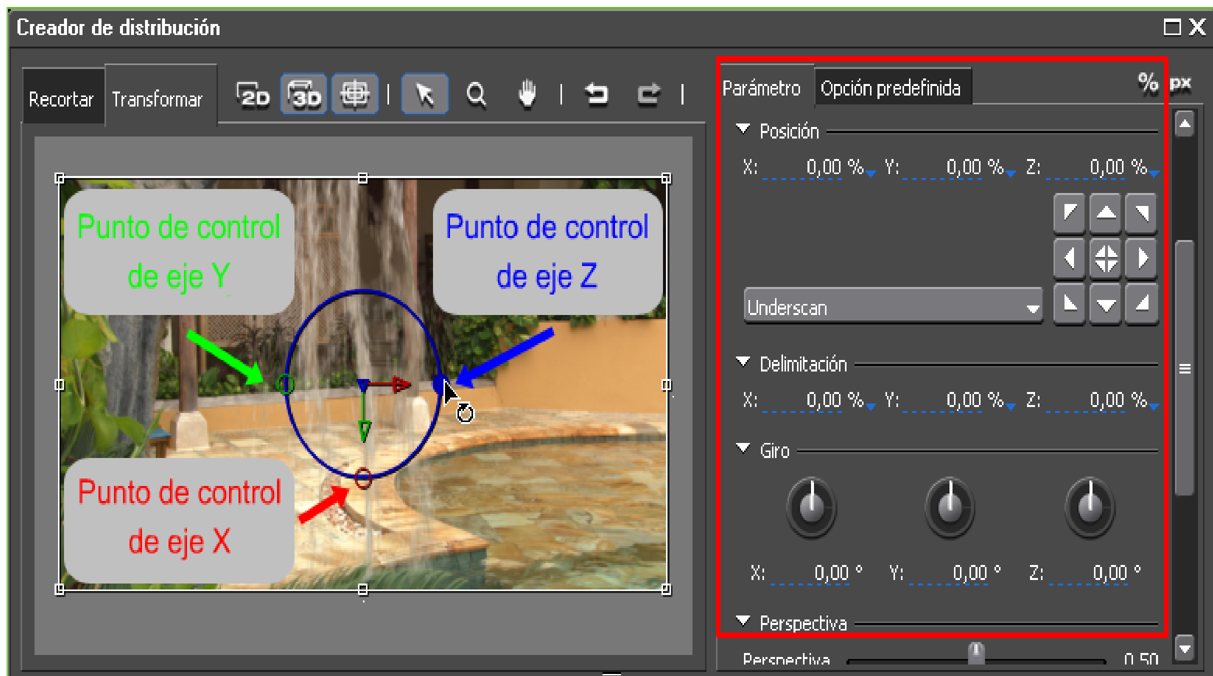
Operaciones de transformación 3D

Las operaciones de transformación 3D son idénticas a las operaciones 2D menos en el hecho de que la operaciones de posición, delimitación y rotación tienen un eje Z, además de los ejes X e Y.

La Figura 587 muestra los parámetros de transformación 3D.

Nota En el área de las fichas y los botones de función, seleccione el botón **3D** para efectuar operaciones de transformación 3D.

Figura 587. Parámetros de transformación 3D en el Creador de distribución



Observe los tres (3) círculos de color verde, rojo y azul. Corresponden a los puntos de control de los ejes Y (verde), X (rojo) y Z (azul).

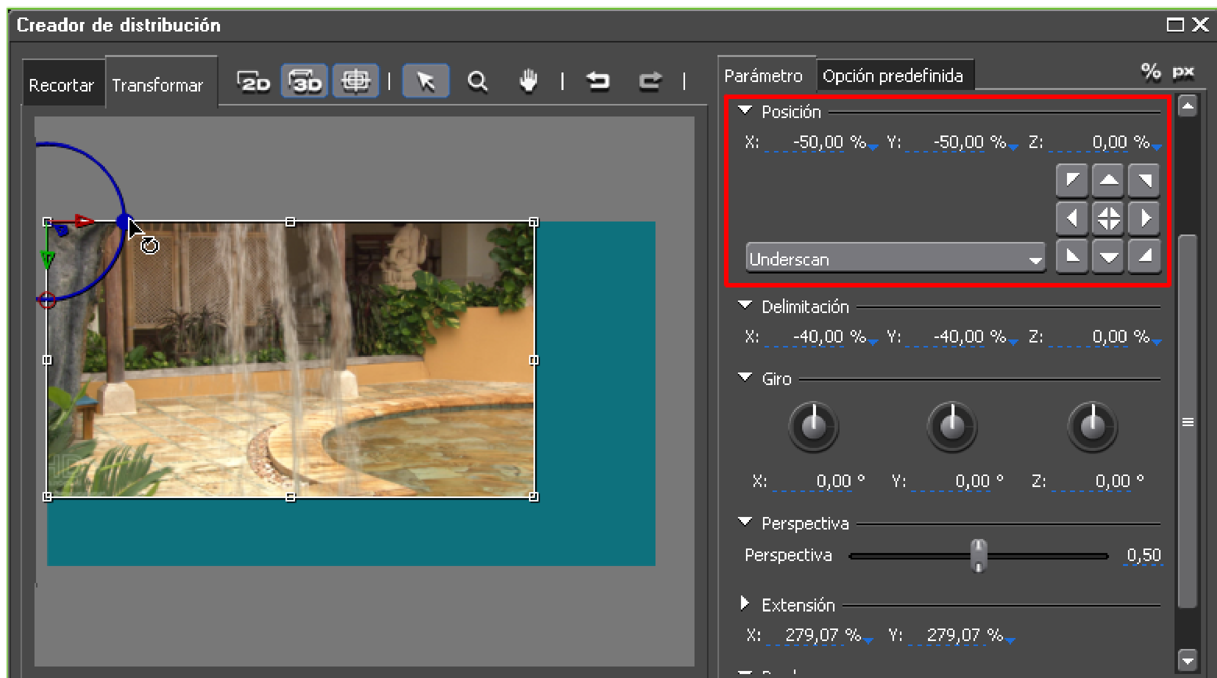
Posición 3D

La posición de la imagen de origen en el fotograma se controla mediante los controles de posición.

Naturalmente, arrastrar la imagen al fotograma es una manera de colocar la imagen. En la sección Posición de la ficha Parámetros hay otros métodos, como se muestra en la Figura 588.

Se puede cambiar la posición de una imagen directamente especificando las coordenadas X, Y y Z del centro de la imagen, o bien utilizando uno de los botones de control de posición.

Figura 588. Posición de origen en el Creador de distribución



Los nueve (9) botones de control de posición especifican las posiciones de delimitación fijas en la selección de área especificada. Los botones de posición son superior izquierda, superior centro, superior derecha, centro izquierda, centro, centro derecha, inferior izquierda, inferior centro e inferior derecha.

En el ejemplo de la Figura 578, la imagen de origen se ha colocado haciendo clic en el botón de superior izquierdo.

Nota Sólo está activa una posición. La selección de otra posición cambia la posición activa por la nueva selección.

Si se selecciona la posición Centro, la visualización permanece centrada aunque se modifique la configuración de Recortar origen o Extender. Si se selecciona un control de posición diferente, la posición también puede modificarse con los valores de porcentaje X, Y y Z.

Nota En una transformación 3D , al modificar el valor Z el tamaño de la imagen se cambia haciéndola retroceder al eje Z (un valor positivo reduce el tamaño de la imagen y la aleja) o aproximándola al eje Z (un valor negativo agranda la imagen y la acerca).

Los controles de posición funcionan también con el área de visualización de imágenes designada.

En la lista desplegable, seleccione el área de visualización deseada como se indica en la Figura 589:

- Área de subdesviación
- Área de sobreexploración
- Área segura de título

El botón de selección de posición (o las coordenadas X, Y y Z) de este ejemplo coloca la imagen en la parte superior izquierda del área segura de título de visualización de imágenes.

Nota La imagen no llena el área segura de título porque el valor de Z se ha establecido en 20, cosa que hace alejar la imagen del eje Z.

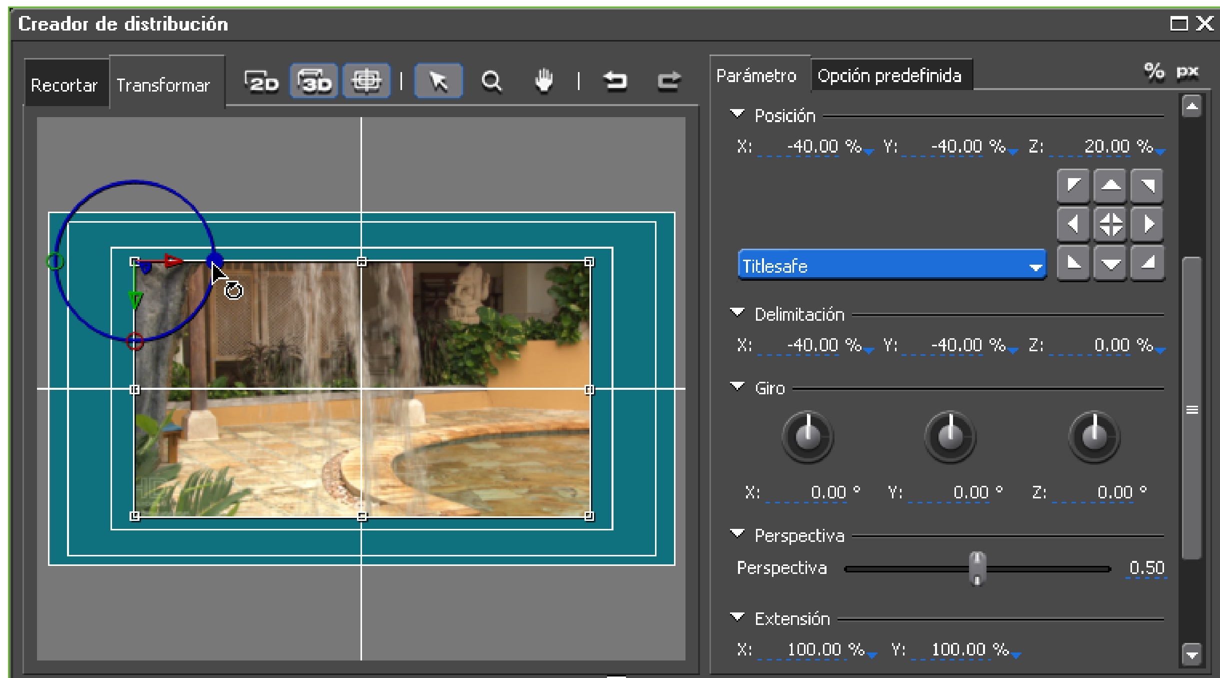


Figura 589. Selección de área de visualización de imágenes del Creador de distribución Posición 3D

El círculo restringe la ubicación de posición.

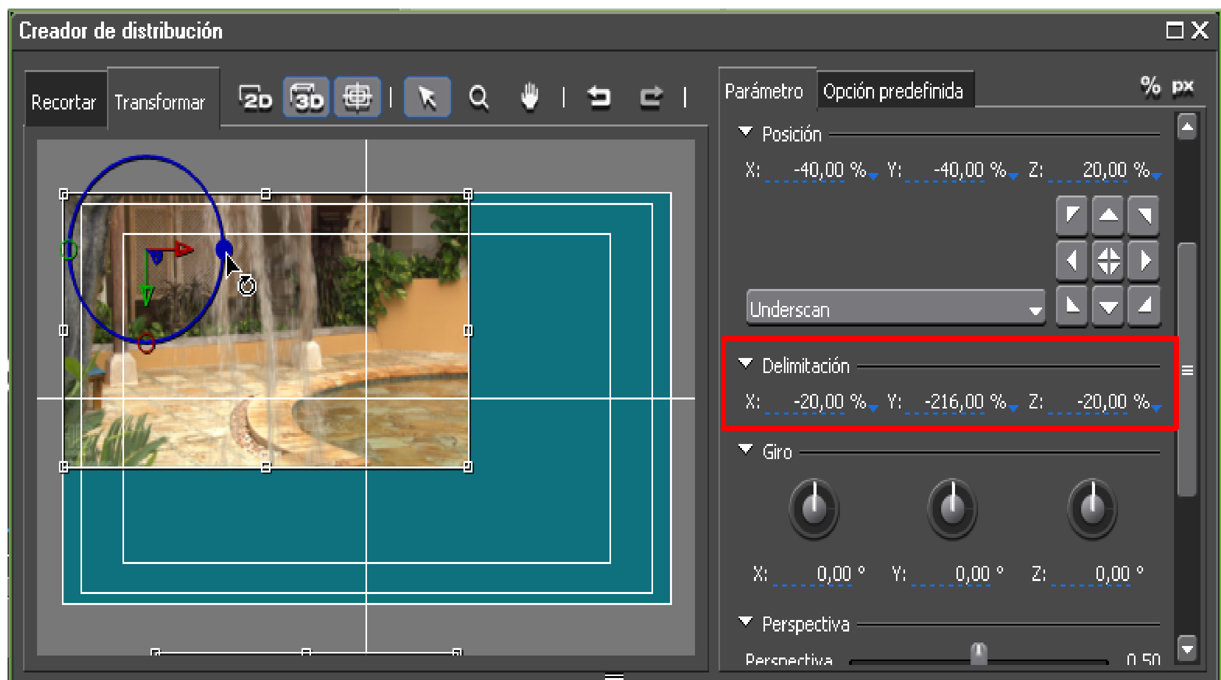
Nota El círculo azul aparece sólo cuando el cursor se coloca en el punto de control azul del eje Z.

Punto de delimitación 3D

Los valores de delimitación designan la posición X, Y y Z del punto de delimitación de la visualización de imágenes en la ventana de visualización respecto a sus coordenadas de posición.

En la Figura 590, el punto de delimitación se ha ajustado un -20% en el eje X, un -20% (216 píxeles en este caso) en el eje Y y un -20% en el eje Z.

Figura 590. Punto de delimitación de transformación 3D en el Creador de distribución



Aunque el punto de delimitación haya cambiado, el círculo sigue limitando la ubicación de posición.

Nota Al hacer clic en el símbolo azul [▽] junto a las coordenadas de limitación se alterna la entrada numérica del valor entre porcentaje y un determinado número de píxeles. En la Figura 590, la coordenada X y Z se expresa en porcentaje y la coordenada Y lo hace en píxeles. Si se hace clic en el % o en el símbolo px en la parte superior derecha del cuadro de diálogo Creador de distribución, la visualización y la entrada de todos los valores de coordenadas se expresan en porcentajes o en píxeles, respectivamente.

Rotación 3D

La imagen de origen se puede girar especificando un valor (en grados) con el cual rotará alrededor de cualquiera de los tres ejes (X, Y o Z) o bien situando el cursor sobre el control giratorio y arrastrando el ratón para cambiar el ángulo de la línea en el control giratorio.

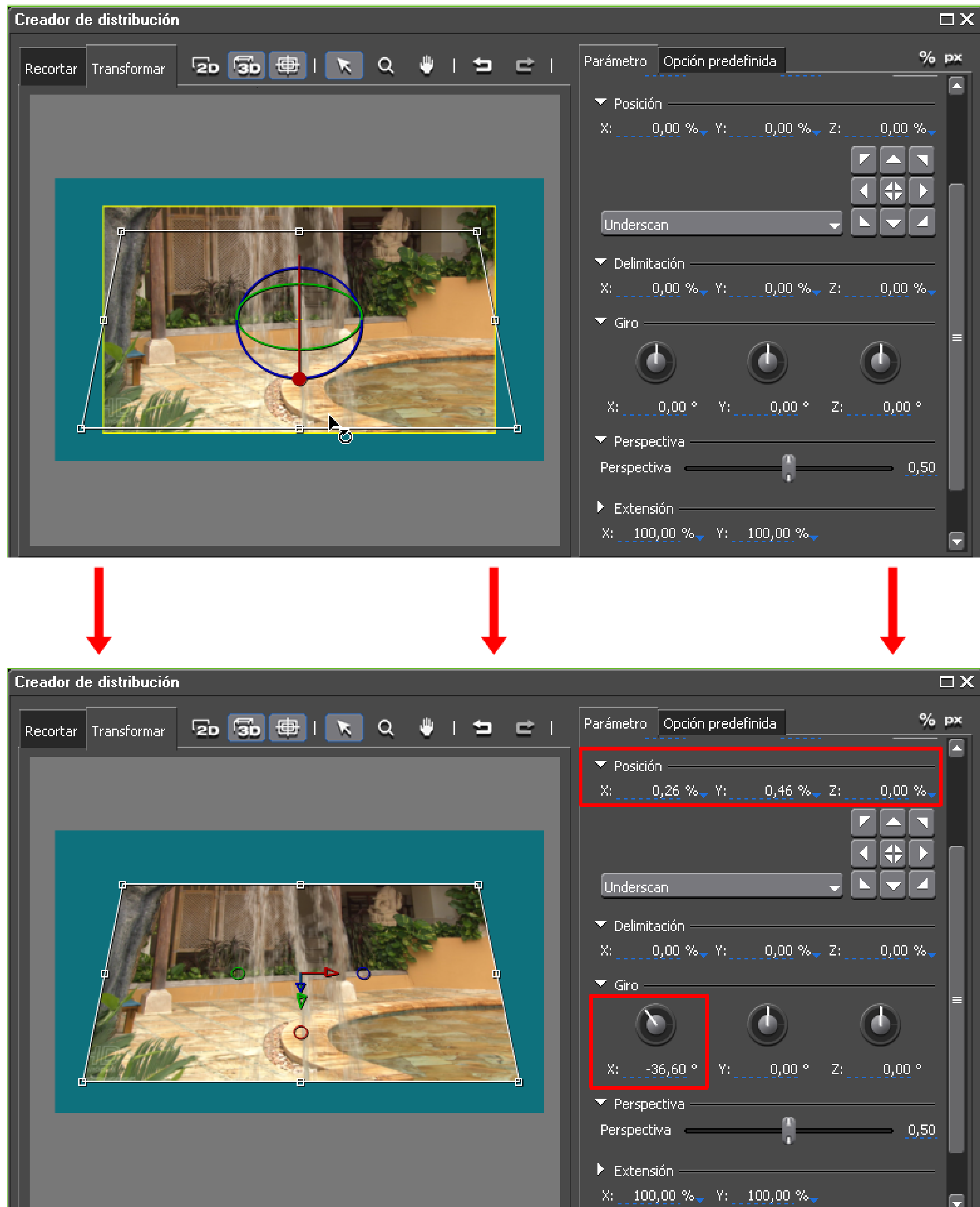
Puede especificarse cualquier valor, pero uno de -360 o de 360 hace que una imagen con una posición original en el eje de 360 grados sea una rotación completa.

Las imágenes pueden rotarse colocando el cursor en el punto de control del eje alrededor del cual desea rotarlas.

En los ejemplos siguientes, la imagen se ha centrado y los valores de posición y delimitación se han restablecido a 0 en los tres ejes.

La Figura 591 muestra la rotación de la imagen en el eje X (rojo) con el punto de control rojo seleccionado y arrastrando el cursor del ratón.

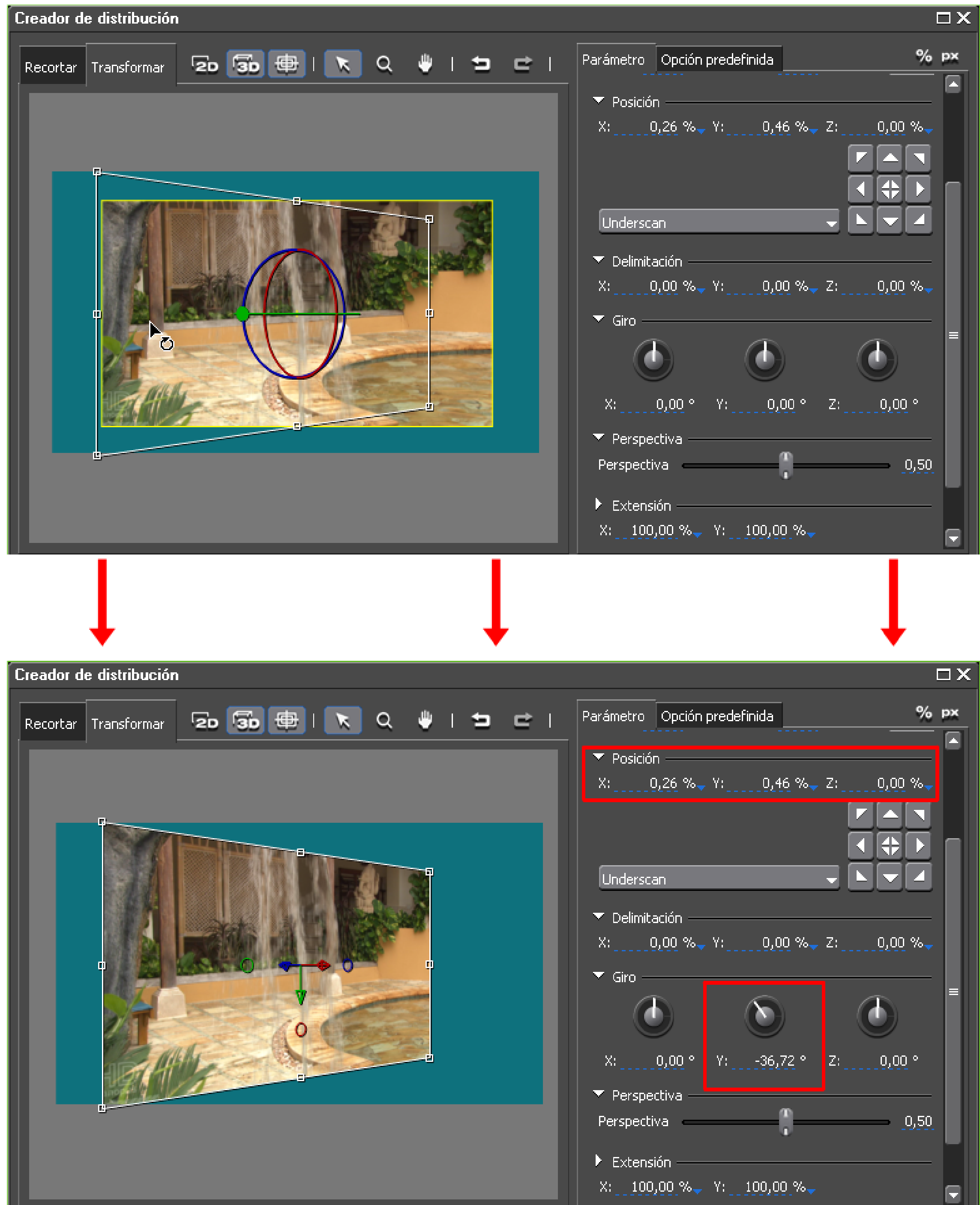
Figura 591. Transformación 3D - Rotación en eje X



Al liberar el botón del ratón, se define la rotación de la imagen en el eje X. Observe el cambio en los valores de posición de los ejes X e Y, así como el valor del control giratorio de rotación del eje X.

La Figura 592 muestra la rotación de la imagen en el eje Y (verde) con el punto de control verde seleccionado y arrastrando el cursor del ratón.

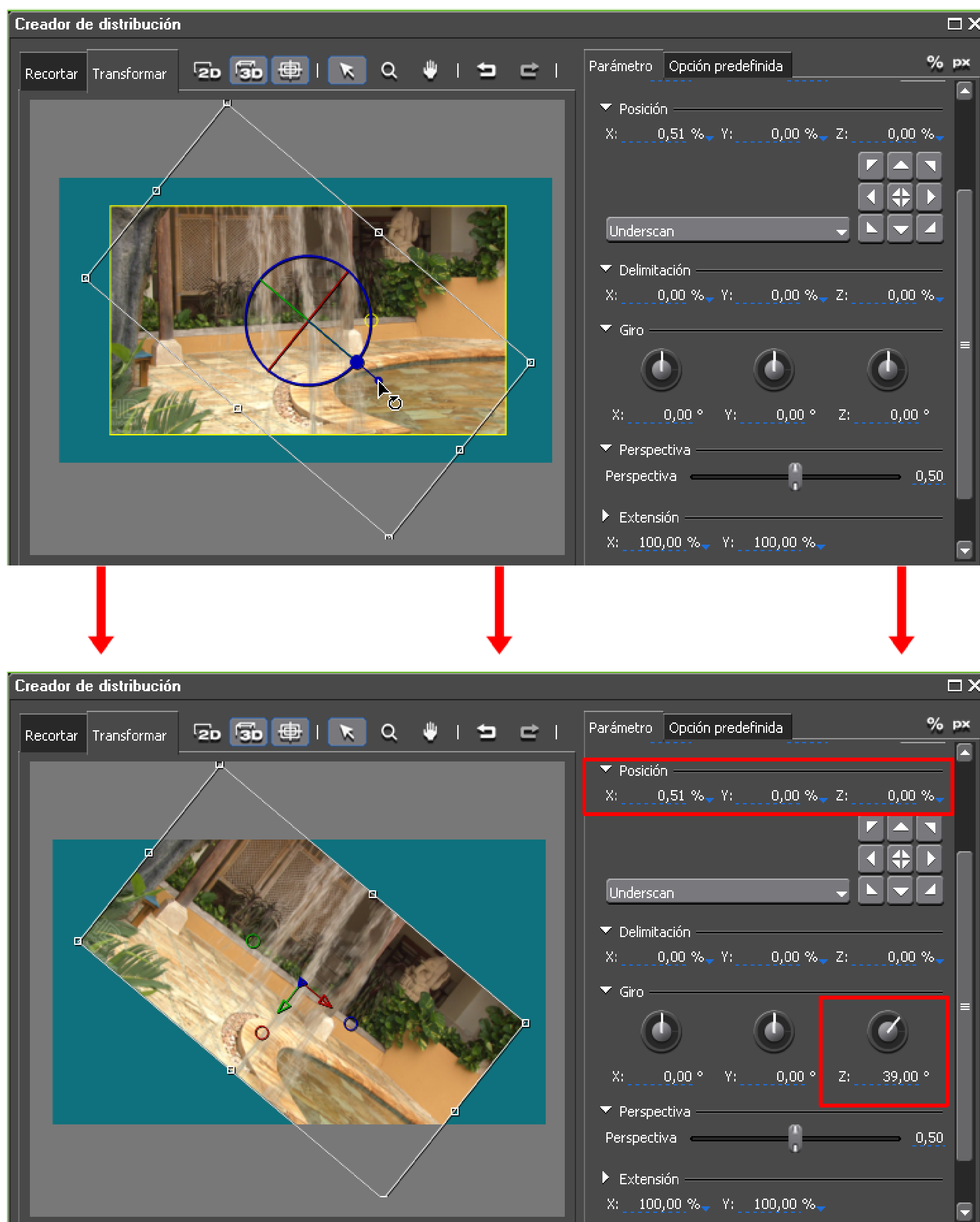
Figura 592. Transformación 3D - Rotación en eje Y



Al liberar el botón del ratón, se define la rotación de la imagen en el eje Y. Observe el cambio en los valores de posición de los ejes X e Y, así como el valor del control giratorio de rotación del eje Y.

La Figura 593 muestra la rotación de la imagen en el eje Z (azul) con el punto de control azul seleccionado y arrastrando el cursor del ratón.

Figura 593. Transformación 3D - Rotación en eje Z

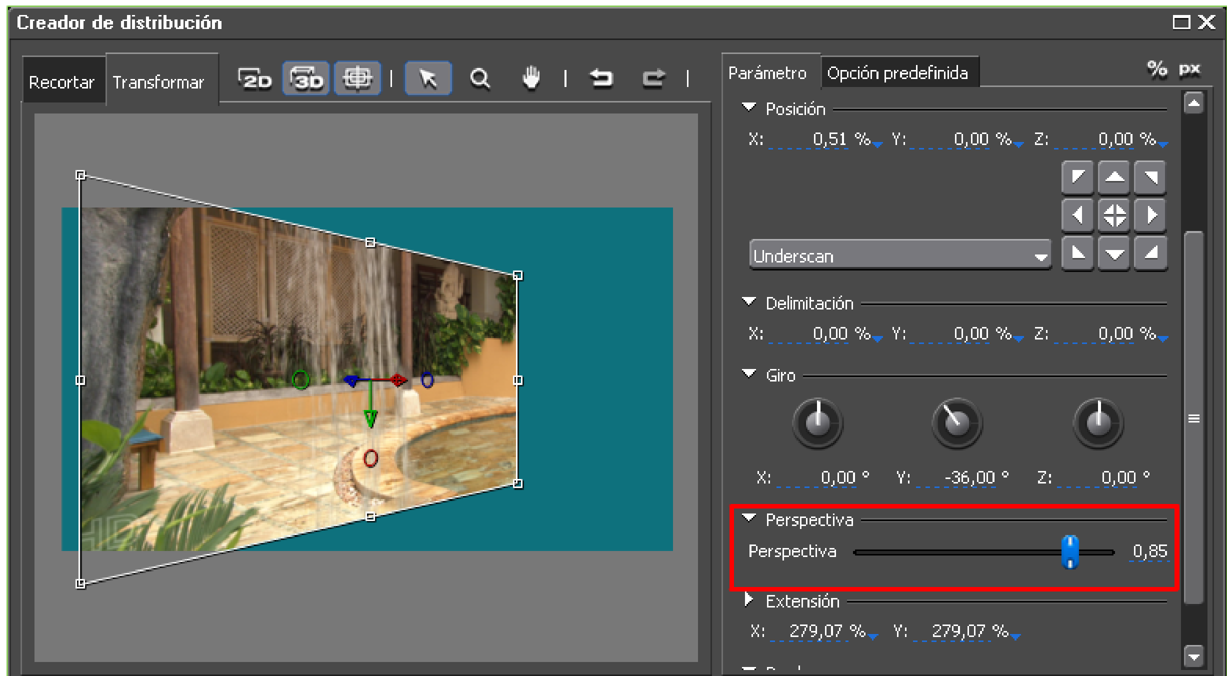


Al liberar el botón del ratón, se define la rotación de la imagen en el eje Z. Observe el cambio en los valores de posición del eje X, así como el valor del control giratorio de rotación del eje Z.

Perspectiva 3D

La perspectiva de una imagen se puede cambiar con el control deslizante Perspectiva de la Figura 594.

Figura 594. Transformación 3D - Perspectiva



Mover el control deslizante Perspectiva no cambia la rotación de la imagen alrededor del eje. Al mover el control deslizante Perspectiva se cambia el ángulo de visualización de la imagen.

Ventana de control de efectos

La ventana de control de efectos proporciona el control de fotogramas clave de todos los parámetros del cuadro de diálogo Creador de distribución. Con fotogramas clave, el recorte, la posición, la rotación, el color de fondo y otros parámetros pueden presentar valores distintos en puntos diferentes de la fuente de vídeo.

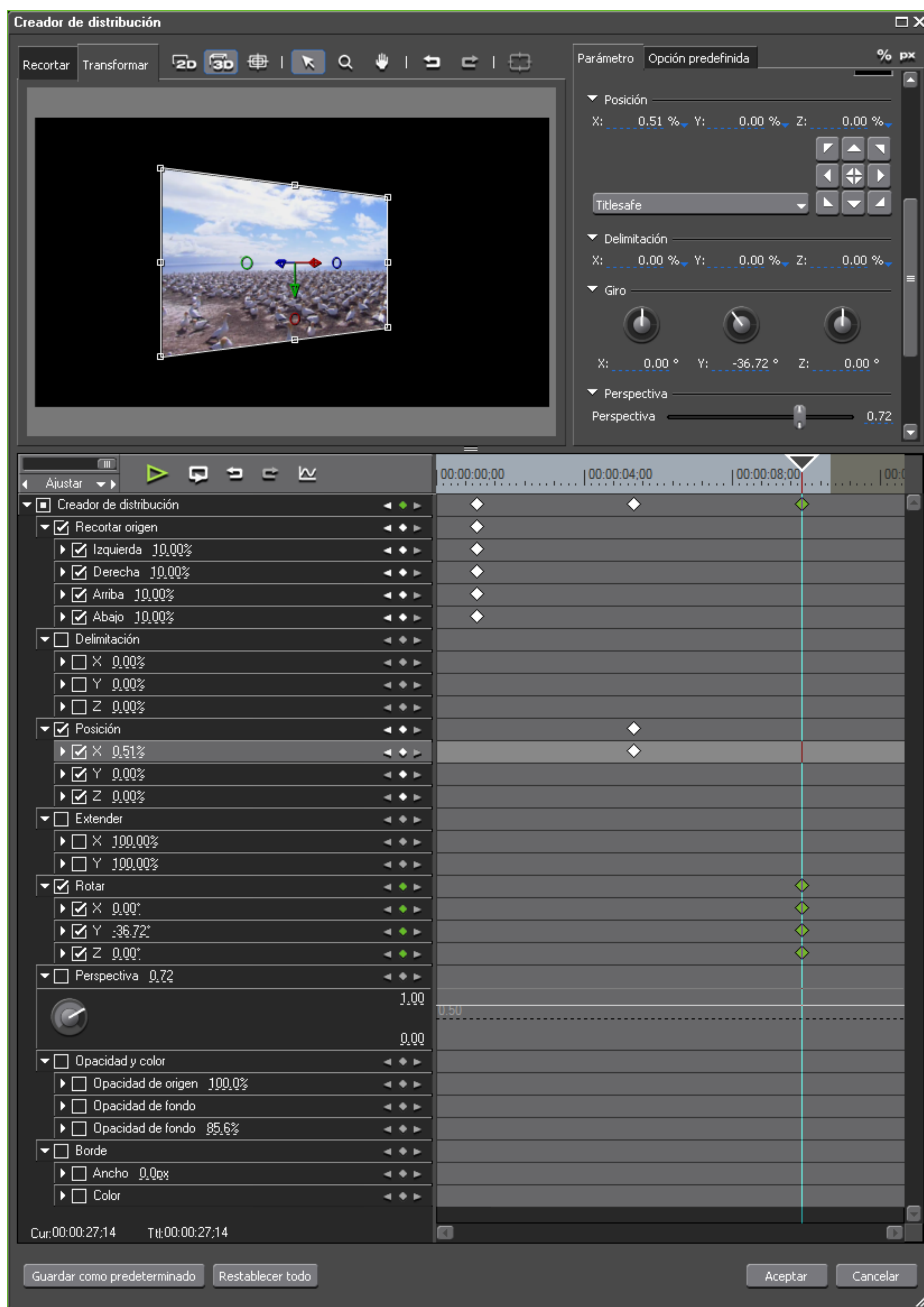
La Figura 595 presenta el cuadro de diálogo Creador de distribución con la ventana de control de efectos expandida para mostrar todos los parámetros.

Nota Algunos de estos parámetros están disponibles únicamente en modo 3D.

Si está contraída una sección de parámetros, para expandirla haga clic en el botón [▷] junto al nombre del parámetro.

Una marcha de selección junto a un parámetro denota que los fotogramas clave de ese parámetro están activos.

Figura 595. Ventana de control de efectos en el Creador de distribución



Los fotogramas clave pueden designarse en la línea de tiempo de fotograma clave para cualquiera de los parámetros que figuren en la ventana de control de efectos del cuadro de diálogo Creador de distribución. Estos parámetros son:

- Recortar origen - izquierda
- Recortar origen - arriba
- Recortar origen - derecha
- Recortar origen - abajo
- Delimitación X
- Delimitación Y
- Delimitación Z (sólo modo 3D)
- Posición X
- Posición Y
- Posición Z (sólo modo 3D)
- Extender X
- Extender Y
- Rotar X
- Rotar Y
- Rotar Z (sólo modo 3D)
- Perspectiva (sólo modo 3D)
- Opacidad de origen
- Color de fondo
- Opacidad de fondo
- Ancho en la sección Borde
- Color de borde

Para obtener información detallada sobre cómo crear y eliminar fotogramas clave, y sobre cómo modificar efectos y parámetros de fotogramas clave, consulte *Ventana de control de efectos* en la página 747.

Ajuste de clips

El ajuste de clips consiste en cambiar la longitud de un clip para ajustarlo a una duración específica en la línea de tiempo o para eliminar partes innecesarias del clip.

Las operaciones de ajuste se pueden llevar a cabo en modo normal o en modo de ajuste. Consulte *Modo de ajuste* en la página 587 para obtener más información sobre las operaciones del modo de ajuste.

Nota En todas las operaciones de ajuste de clips, la selección de clips tiene prioridad sobre la selección de pista y el estado de sincronización de vinculación de pista. Si se selecciona uno o varios clips específicos, sólo se ajustarán dichos clips, al margen de la selección de pista y del estado de sincronización de vinculación de pista. Si no se selecciona ningún clip, las operaciones de ajuste se regirán por el estado de selección de pista.

Selección de puntos de edición

La selección de puntos de edición varía en función del modo y la selección de pista.

Debe tener en cuenta las siguientes consideraciones sobre la selección de puntos de edición:

Puntos de edición de pista

- En una sola pista, pueden seleccionarse un punto de entrada y un punto de salida de clip para su edición. No es posible seleccionar varios puntos de entrada y salida en una única pista.

Nota En función del modo de ajuste, es posible que se requiera la selección de un punto de entrada y un punto de salida.

- Pueden seleccionarse varias transiciones en una sola pista o en varias.

Puntos de edición en modo normal

- No es posible seleccionar varios puntos de edición en el modo normal.
- En el modo normal, pueden seleccionarse tipos de ajuste especiales, tal como se muestra en la Tabla 7.

Tabla 7. Selección de tipo de ajuste en modo normal

Tipo de ajuste	Método de selección de modo
Ajuste de división	[**ALT**]+clic en el borde del clip
Ajuste de vinculación	[**MAYÚS**]+clic en el borde del clip
Ajuste de vinculación (división)	[**ALT**]+[**MAYÚS**]+clic en el borde del clip
Ajuste de deslizamiento	[**CTRL**]+[**MAYÚS**]+clic en el borde del clip
Ajuste de deslizamiento (división)	[**CTRL**]+[**ALT**]+[**MAYÚS**]+clic en el borde del clip
Ajuste de división	[**CTRL**]+[**ALT**]+clic en el centro del clip
Ajuste de desplazamiento	[**CTRL**]+[**MAYÚS**]+clic en el centro del clip

Tabla 7. Selección de tipo de ajuste en modo normal

Tipo de ajuste	Método de selección de modo
Ajuste de transición (ambos lados)	[**MAYÚS**]+clic en el borde de la transición
Movimiento conjunto	[**ALT**]+[**MAYÚS**]+clic en el centro del clip (sin selección de puntos de edición)

Nota Consulte *Modo de ajuste* en la página 587 para obtener más información sobre el funcionamiento de los modos de ajuste.

- Al hacer clic en el borde de un clip (en el comienzo del primer clip o en el final del último clip de una pista) sin pulsar ninguna combinación de teclas de ajuste de división, se seleccionan todos los puntos de edición de clip de un grupo de clips en el borde en el que se ha hecho clic.

Puntos de edición en modo de ajuste

- En el modo de ajuste, puede seleccionar varios puntos de edición en múltiples pistas mediante uno de los métodos siguientes:
  - Seleccione varias pistas antes de seleccionar los puntos de edición.
  - Mantenga pulsada la tecla [**ALT**] o [**CTRL**] mientras hace clic en el borde de un clip.

Operaciones en modo normal

La operación de ajuste al final del clip se puede llevar a cabo en modo normal sin seleccionar un modo de ajuste especial.

Ajuste en los extremos de clips

Estas acciones de ajuste se describen con el modo vinculado desactivado. De manera predeterminada, el modo vinculado está activado. Consulte la *Modo vinculado* en la página 439.

Todas las acciones de ajuste se pueden supervisar en la ventana de visualización.

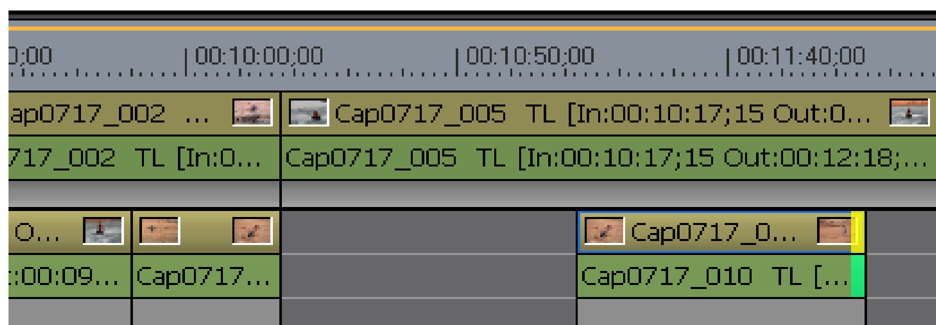
Para ajustar clips en sus extremos, haga lo siguiente:

1. Haga clic al comienzo (punto de entrada) o al final (punto de salida) de un clip.

En el punto de edición seleccionado aparecen los controles de ajuste de la Figura 596 y se activa el ajuste. El control de ajuste amarillo es el que está seleccionado.

Nota Los ejemplos siguientes muestran clips de pistas VA que tienen tanto un componente de vídeo como de audio.

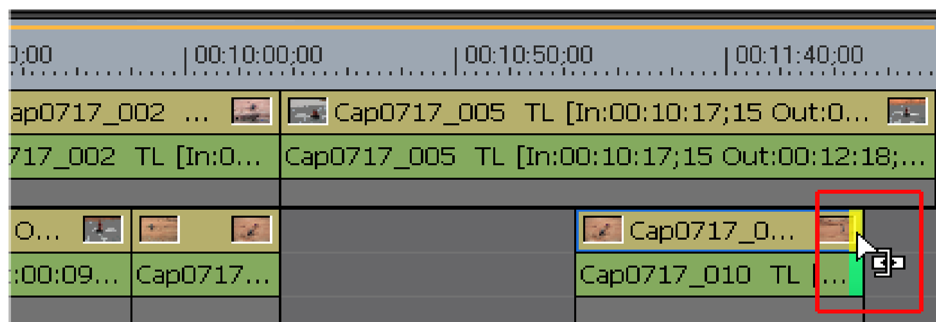
Figura 596. Ajuste en los extremos del clip



2. Mueva el cursor al punto de edición con el control de ajuste seleccionado.

El cursor se convierte en el cursor de ajuste que se muestra en la Figura 597.

Figura 597. Cursor de ajuste del punto final

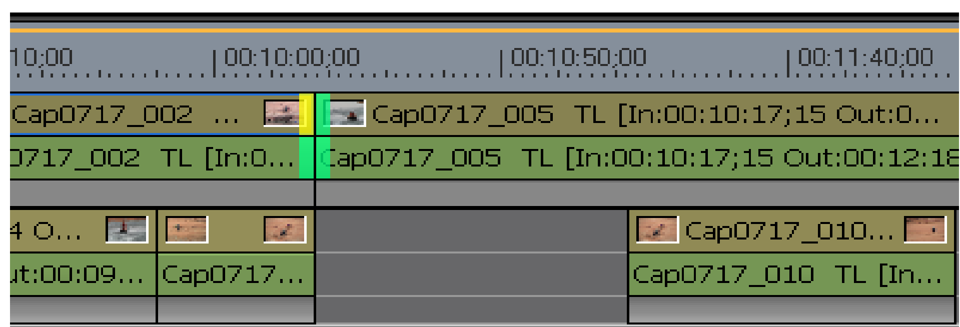


3. Arrastre el cursor a la izquierda (ajustar) o la derecha (alargar) para ajustar el clip en el punto final.

Nota Puede definir el ajuste con una precisión en unidades de 1 o 10 fotogramas mediante el uso de los botones en la ventana de ajuste o los correspondientes accesos directos del teclado. Para obtener más información, consulte la *Botones de función del modo de ajuste* en la página 590.

Al seleccionar un punto de edición que esté al final de un clip y al comienzo de otro, aparecen dos conjuntos de controles de ajuste, tal como se muestra en la Figura 598. Haga clic en el control de ajuste que activar para el ajuste. El control de ajuste activo está en amarillo.

Figura 598. Puntos de edición entre clips

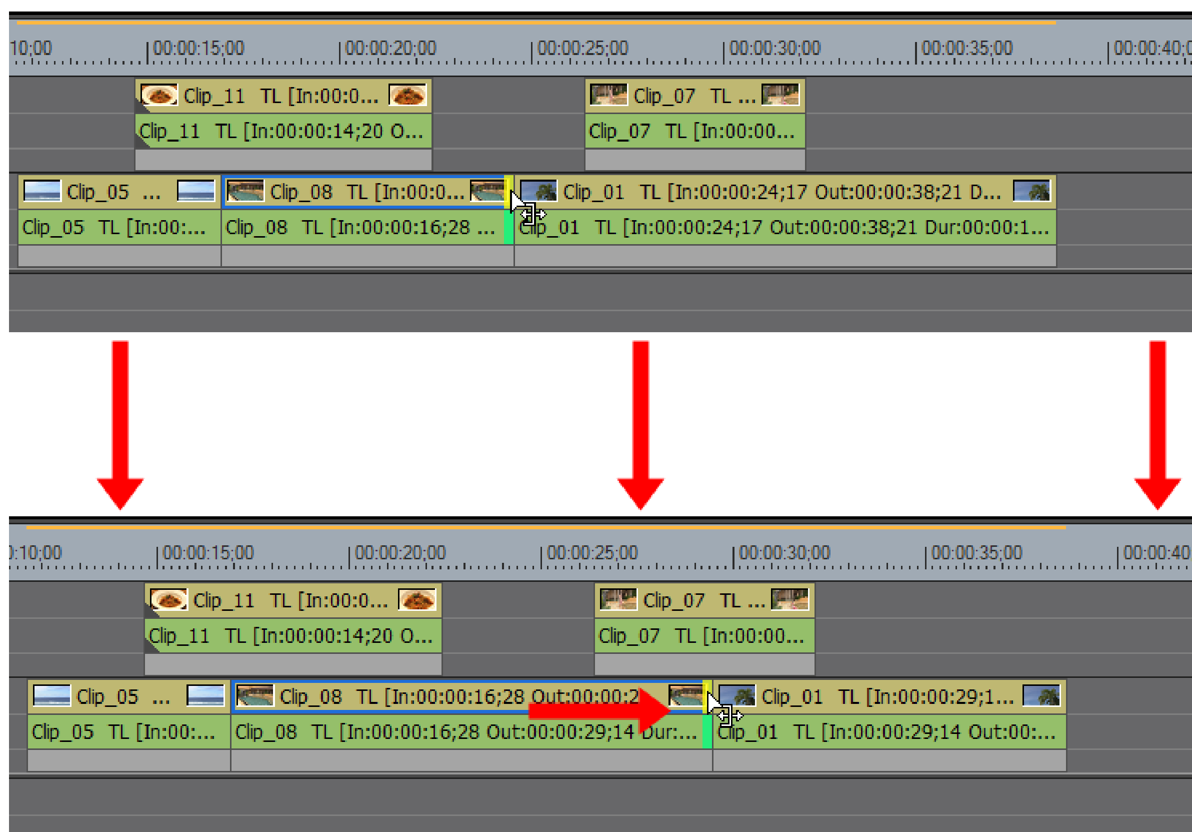


Nota Cuando se seleccionan un punto de salida en un clip y un punto de entrada en el clip colindante, las operaciones de ajuste afectan a ambos clips.

Al alargar clips, el resultado variará según la configuración del modo de inserción o sobrescritura. Los ejemplos aparecen en la Figura 599 y la Figura 600.

Ajuste del modo de sobrescritura

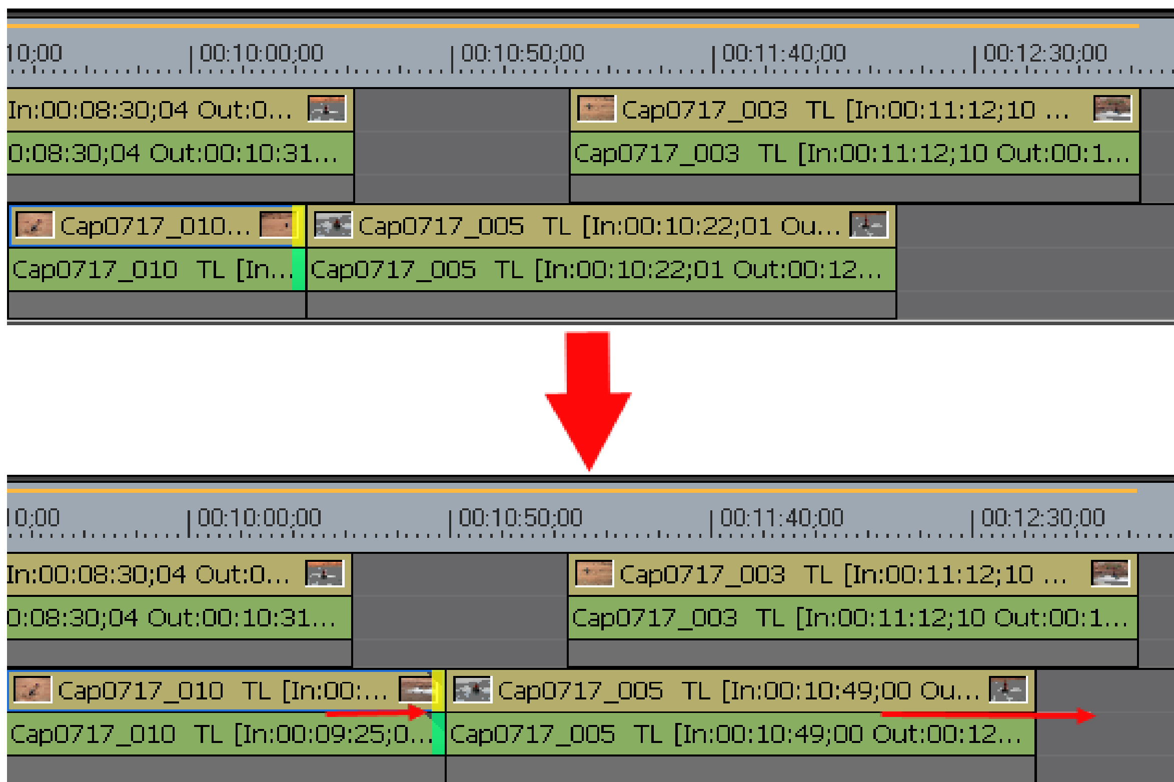
Figura 599. Alargamiento en el modo de sobrescritura



Con el modo de sobrescritura activo, al mover el cursor de ajuste a la derecha para alargar el clip, se sobrescribe el clip colindante en la línea de tiempo y no se modifica la longitud de la línea de tiempo. El clip colindante se ajusta en la misma cantidad en la que se alarga el clip editado.

Ajuste del modo de inserción

Figura 600. Ajuste del modo de inserción



Con el modo de inserción activo, al mover el cursor de ajuste a la derecha para alargar el clip, se mueve a la derecha el clip colindante en la línea de tiempo y se aumenta la longitud total de la línea de tiempo en la cantidad en la que se alargue el clip editado.

Ajuste mediante posición del cursor en la línea de tiempo

Para ajustar clips basándose en la posición del cursor de la línea de tiempo, siga estos pasos:

1. Seleccione las pistas en las que se encuentren el clip o los clips que va a ajustar.

Nota La selección de clips tiene prioridad sobre la selección de pistas. Si hay clips seleccionados, sólo se ajustarán dichos clips, independientemente del estado de selección de pistas.

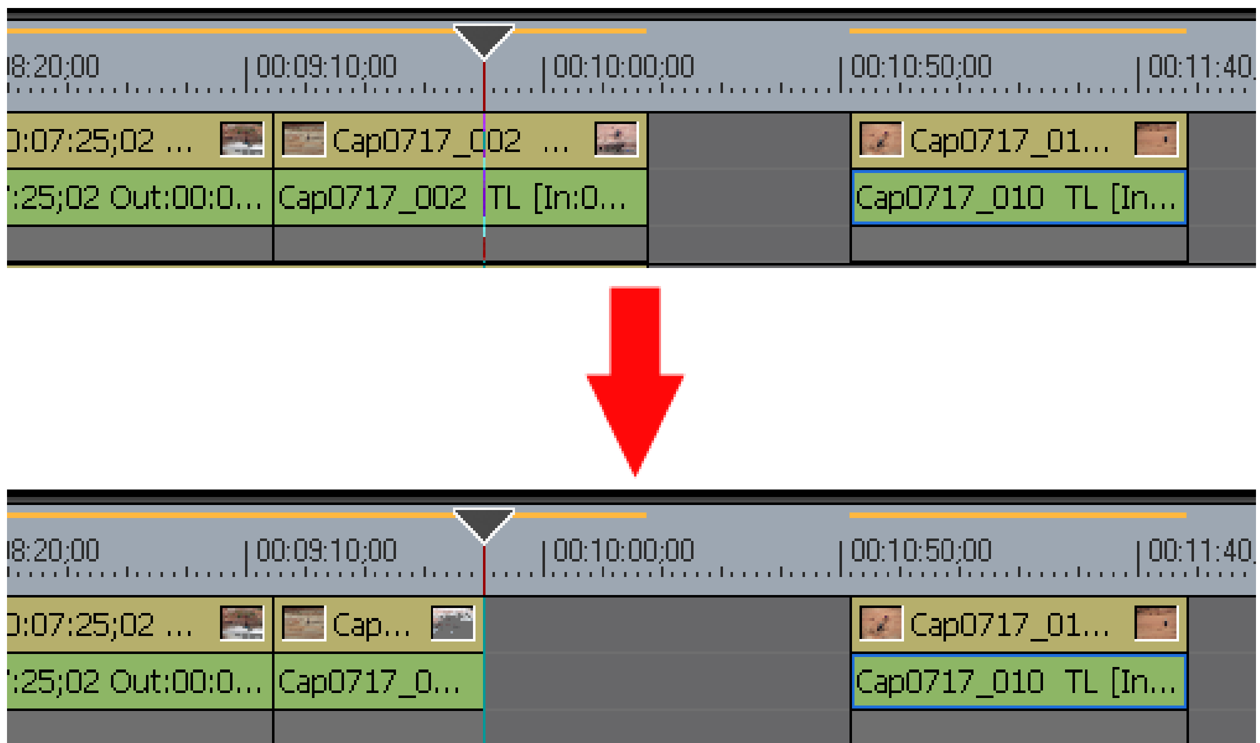
2. Sitúe el cursor de la línea de tiempo en el punto en el que se deben ajustar los clips.

3. Pulse el comando de teclas correspondiente para ajustar del comienzo o el final del clip a la posición del cursor:

- **[N]** - ajuste desde el comienzo del clip hasta la posición del cursor.
- **[M]]** - ajuste desde el final del clip hasta la posición del cursor.

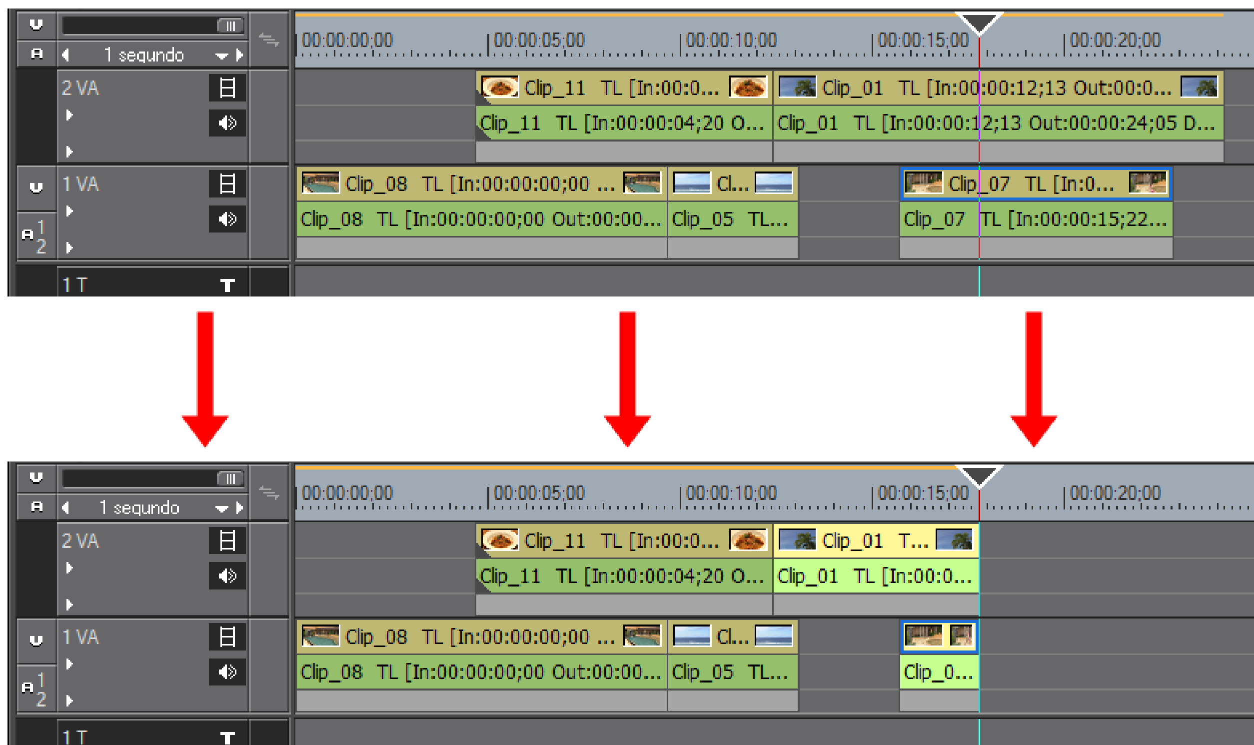
Consulte en la Figura 601 un ejemplo del ajuste del cursor al final del clip sólo con la pista 2VA seleccionada. Sólo se ajusta el clip de la pista 2VA del final del clip a la posición del cursor.

Figura 601. Ajuste del final del clip al cursor - una pista



Consulte en la Figura 602 un ejemplo del ajuste del cursor al final del clip con las pista 2VA y 1VA seleccionadas. Se ajusta el clip de ambas pistas en la posición del cursor del final del clip a la posición del cursor.

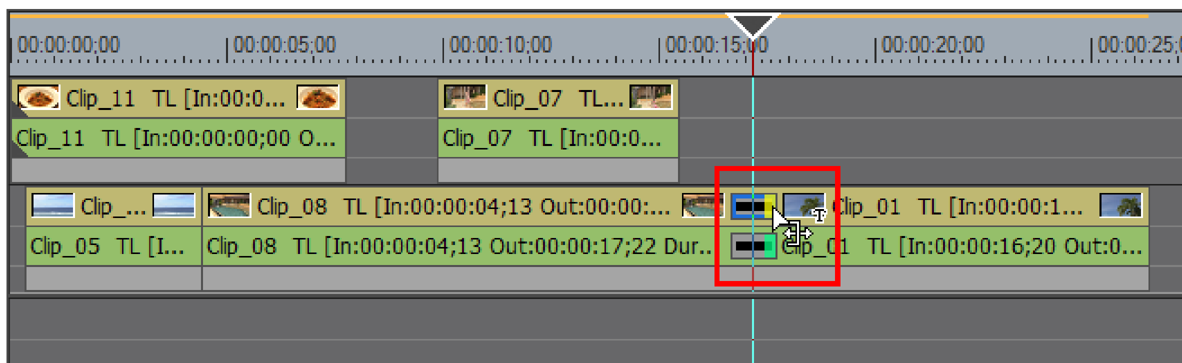
Figura 602. Ajuste del final del clip al cursor - varias pistas



Modo de ajuste de transición

Cuando se selecciona una transición, se selecciona la parte interna o externa de la transición en función del punto de la transición en el que se haya hecho clic. Cuando el cursor está colocado en la transición, el cursor de ajuste muestra una T para indicar que está en modo de ajuste de transición (consulte la Figura 603).

Figura 603. Modo de ajuste de transición



Al mover el cursor de ajuste de transición a la izquierda o al derecha se acorta o se alarga la transición en el punto de entrada o salida, en función de dónde se encuentre el control de ajuste activo.

En la Figura 603, el control de ajuste está activo en el punto de salida; por tanto, al mover el cursor de ajuste a la derecha se alarga la transición y al moverlo a la izquierda se acorta en el lado exterior.

Notas de ajuste:

- Las transiciones se pueden ajustar del mismo modo que se ha descrito anteriormente con los clips.
- Defina el cursor de la línea de tiempo en el ajuste para indicar por adelantado un ajuste más preciso.
- Durante el ajuste, la imagen del fotograma de entrada (inicio) se muestra en el grabador y la imagen del fotograma de salida (final) se muestra en el reproductor.

Nota En algunas operaciones de ajuste es posible que haya cuatro pantallas: dos para el grabador y dos para el reproductor.

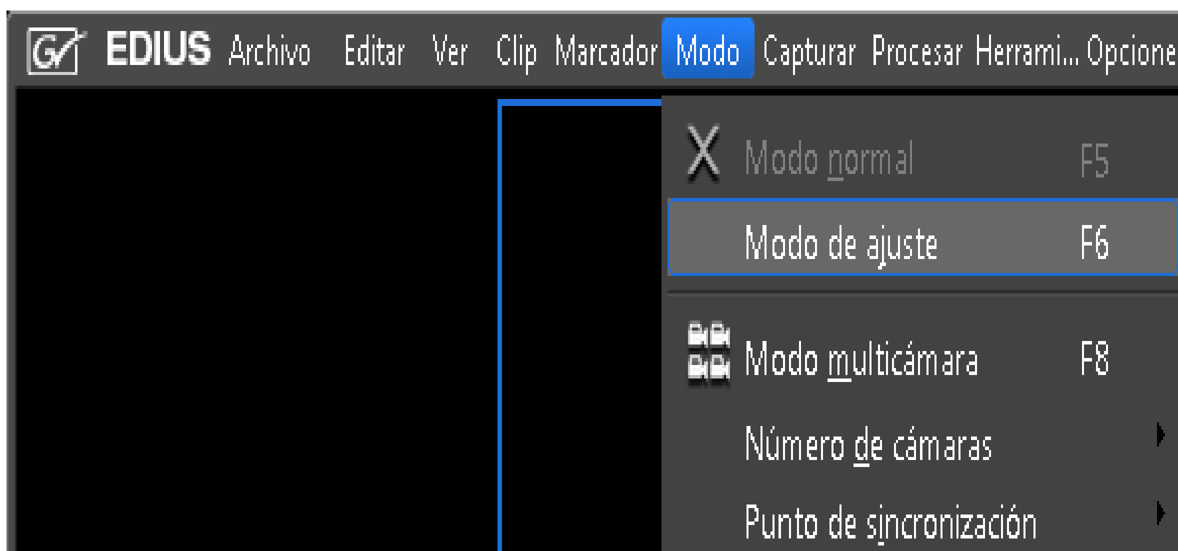
- En el modo Simple, el grabador muestra las imágenes del punto de edición en dos pantallas.
- Seleccione un clip y pulse las teclas [**ALT**]+[**U**] para abrir el cuadro de diálogo Duración; especifique la duración deseada (se conservará la velocidad de reproducción). El punto de entrada (inicio) no cambia, pero el punto de salida (final) se ajustará.

Modo de ajuste

Para activar el modo de ajuste, seleccione Modo>Ajustar en la barra de menús de la ventana de visualización, como se ilustra en la Figura 604.

Nota También puede pulsar la tecla [**F6**].

Figura 604. Selección del modo de ajuste



La ventana de visualización pasa de modo normal a modo de ventana de ajuste, como se muestra en la Figura 605 (visualización en modo dual) y la Figura 606 (visualización en modo simple).

Figura 605. Ventana de ajuste en modo dual

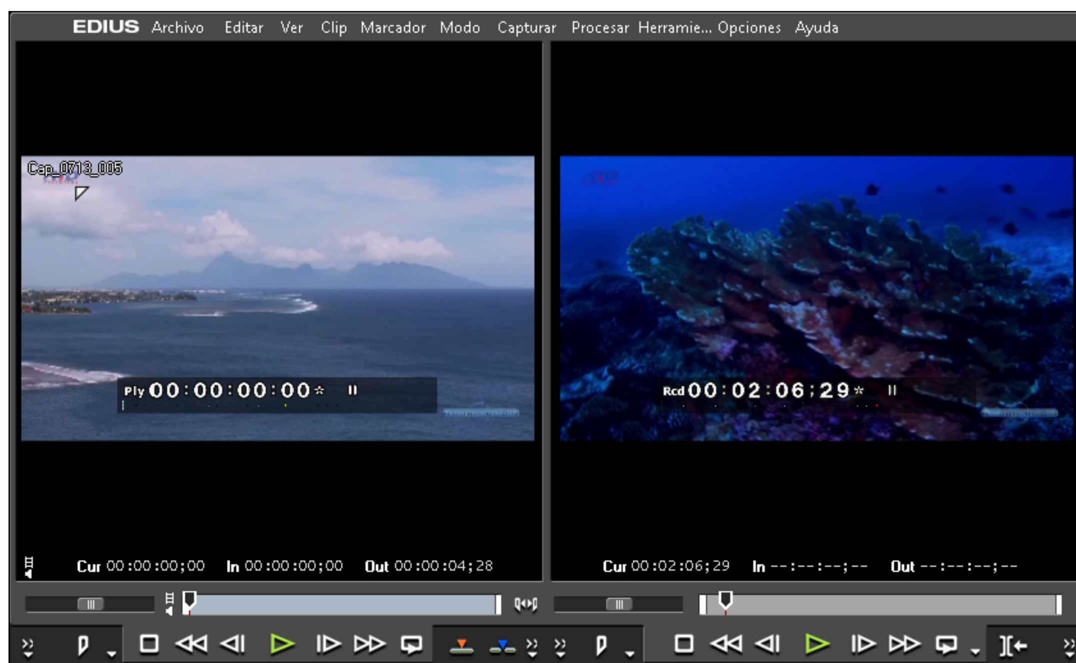
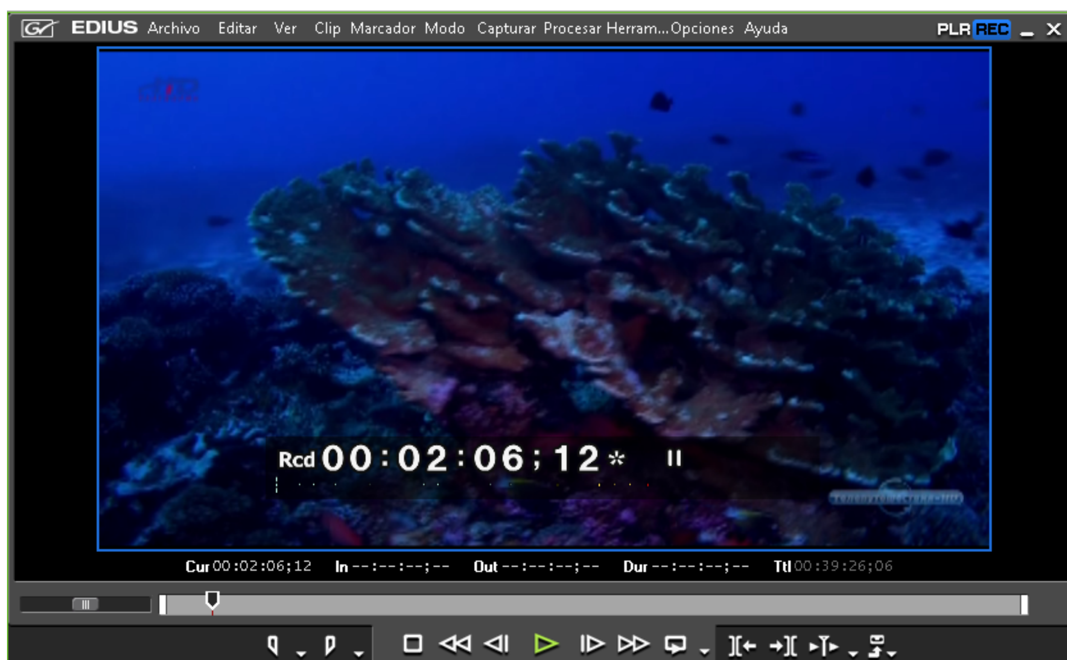


Figura 606. Ventana de ajuste en modo simple



Nota Según la distribución de pantalla, el modo de visualización, las proporciones del proyecto, las opciones de superposición y otros factores, es posible que la ventana de modo de ajuste no se muestre exactamente como en la figura.

Métodos alternativos:

- Haga doble clic en el punto de entrada o salida de un clip.

Con cualquiera de los siguientes sistemas se pasa del modo de ajuste al modo normal:

- Seleccione Modo>Normal o Modo>Ajustar en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Haga clic en la **[X]** de la esquina inferior derecha de la ventana de modo de ajuste.
- Pulse **[F6]** en el teclado.

Nota Con **[F6]** se activa y desactiva el modo de ajuste.

- Pulse **[F5]** para pasar a modo normal.

En la Figura 607 se muestran los botones de función del modo de ajuste. Esta barra de herramientas sólo está disponible en modo de ajuste.

Figura 607. Botones de función del modo de ajuste



En la Tabla 8 encontrará información sobre los botones de función del modo de ajuste.

Tabla 8. Botones de función del modo de ajuste

Botón	Función	Descripción	Comando de teclas
	Fotograma anterior	Ir al fotograma anterior.	[<--]
	Perfil (reproducir/pausa)	Reproducir la línea de tiempo en dirección normal. Si se pulsa durante la reproducción, se activa la pausa.	[**ESPACIO**]
	Fotograma siguiente	Ir al fotograma siguiente.	[-->]
	Ir al punto de edición anterior - Ajustar	El cursor de la línea de tiempo se sitúa en el punto de edición (punto de corte) más cercano a la izquierda del punto de corte actual. Si no hay ningún punto de corte seleccionado, el cursor de la línea de tiempo se sitúa en el punto de edición más	[**Re Pág**]
	Ajustar -10 fotogramas	Ajusta el clip en -10 fotogramas con respecto a la posición actual.	[**MAYÚS**]+[,]
	Ajustar -1 fotograma	Ajusta el clip en -1 fotograma con respecto a la posición actual.	[,]
	Reproducir el área de eventos	Reproduce repetidamente el vídeo entre el punto de corte seleccionado. Vuelva a hacer clic para detener la reproducción.	[/]
	Ajustar 1 fotograma	Ajusta el clip en +1 fotograma con respecto a la posición actual.	[.]
	Ajustar 10 fotogramas	Ajusta el clip en +10 fotogramas con respecto a la posición actual.	[**MAYÚS**]+[.]
	Ir al punto de edición siguiente - Ajustar	El cursor de la línea de tiempo se sitúa en el punto de edición (punto de corte) más cercano a la derecha del punto de corte actual. Si no hay ningún punto de corte seleccionado, el cursor de la línea de tiempo se sitúa en el punto de edición más	[**Av Pág**]
	Ajuste - modo de punto de entrada	Selecciona el punto de entrada del clip más cercano al cursor de la línea de tiempo en la pista seleccionada.	
	Ajuste - modo de punto de salida	Selecciona el punto de salida del clip más cercano al cursor de la línea de tiempo en la pista seleccionada.	
	Ajuste - Modo de deslizamiento	Si el ajuste de deslizamiento está seleccionado, selecciona el punto de corte del clip más cercano al cursor de la línea de tiempo en la pista seleccionada.	
	Ajuste - Modo de división	Si el ajuste de división está seleccionado, selecciona el punto de corte del clip más cercano al cursor de la línea de tiempo en la pista seleccionada.	
	Ajuste - Modo de desplazamiento	Si el ajuste de desplazamiento está seleccionado, selecciona el punto de corte del clip más cercano al cursor de la línea de tiempo en la pista seleccionada.	

Tabla 8. Botones de función del modo de ajuste

Botón	Función	Descripción	Comando de teclas
	Ajuste - Modo de transición	Cuando el ajuste de transición está activo, es posible ajustar las transiciones entre los clips y entre las pistas.	
	Modo normal	Alterna la visualización entre modo de ajuste y modo normal	[**F5**]

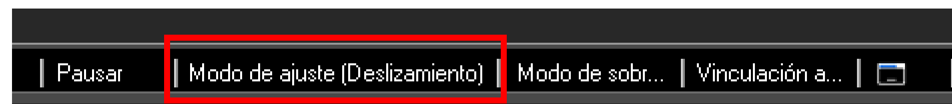
Nota Algunas de las funciones de la tabla pueden estar desactivadas si hay un punto de edición seleccionado y el modo de ajuste está desactivado, o si no hay ningún punto de edición al que desplazarse en la pista o las pistas seleccionadas.

Consideraciones sobre el modo de ajuste

Las consideraciones siguientes se aplican a todos los modos de ajuste:

- El estado de modo de ajuste se muestra en el área de notificación de la línea de tiempo (consulte la Figura 608).

Figura 608. Estado de modo de ajuste en el área de notificación de la línea de tiempo



- Al pasar del modo normal al modo de ajuste, el modo de ajuste que se selecciona automáticamente es el modo que EDIUS considera más adecuado en función de los puntos de edición que hay seleccionados.

Nota Si no hay seleccionado ningún punto de edición, se selecciona automáticamente el modo de ajuste que se usó por última vez y los puntos de edición se seleccionan en función de dicho modo.

- Cuando se selecciona un clip en la línea de tiempo, también se selecciona automáticamente el punto de edición más cercano al punto en el que se ha hecho clic.
- Cuando se selecciona una transición entre clips, pueden seleccionarse el punto de entrada, el de salida o ambos en función de la posición donde se haya hecho clic.
- Los puntos de edición sólo se pueden seleccionar en las combinaciones que permita el modo de ajuste seleccionado.
- Cuando se selecciona un modo de ajuste, también se selecciona el punto de edición más cercano a la posición del cursor en la línea de tiempo.

Nota Al hacer clic en el botón de modo de ajuste del modo de ajuste actual, se vuelve a seleccionar el punto de edición más cercano a la posición del cursor en la línea de tiempo.

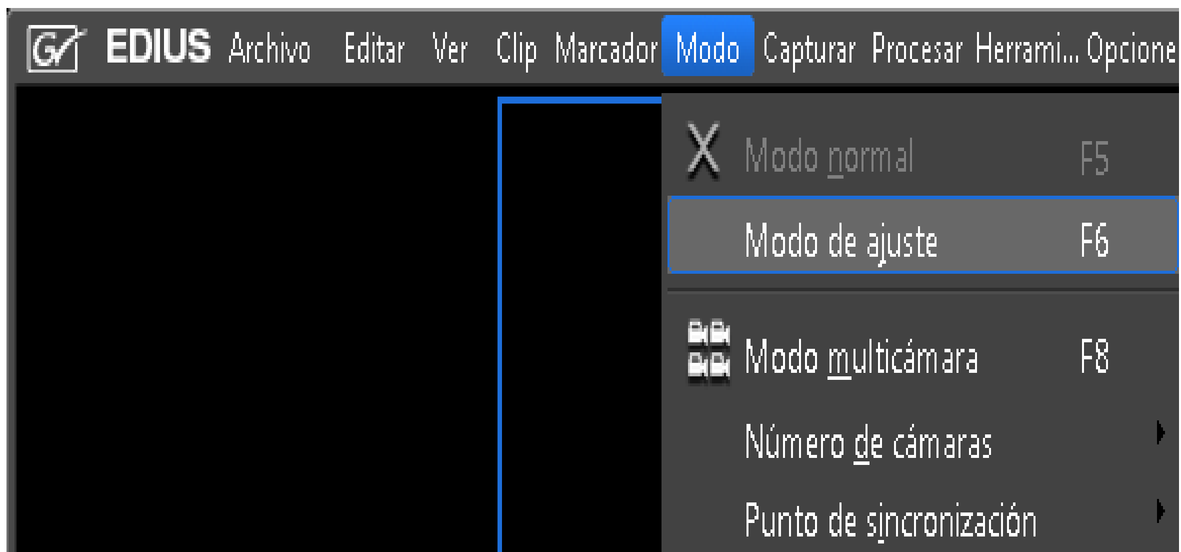
- Si el punto de edición más cercano al cursor de la línea de tiempo es una transición, pueden seleccionarse el punto de entrada, el punto de salida o ambos en función de las posiciones relativas del cursor de la línea de tiempo y la transición.
- Cuando se seleccionan las funciones Ir al punto de edición siguiente o Ir al punto de edición anterior, la selección del punto de edición cambia de un modo que se mantiene la combinación de puntos de edición para el modo de ajuste actual.

Ajuste en la ventana de visualización

El ajuste mediante el arrastre del ratón en la ventana de visualización es otro método de ajuste disponible. Para el ajuste en la ventana de visualización, haga lo siguiente:

1. Seleccione Modo>Modo de ajuste en la barra de menús de la ventana de visualización, como se muestra en la Figura 609.

Figura 609. Selección del modo de ajuste



La ventana de visualización cambia del modo normal al modo de ajuste

2. Haga clic en el punto de entrada (comienzo) o el punto de salida (final) del clip que vaya a ajustar.

El color del control de ajuste en el punto de edición cambia a verde o amarillo y se activa el ajuste. El control de ajuste amarillo es el que está activo.

3. Seleccione el botón del modo de ajuste adecuado en la ventana Ajuste, de acuerdo con el tipo de ajuste deseado. Consulte la Tabla 8 en la página 590 para obtener más información sobre el modo de ajuste.

El modo de ajuste cambia de acuerdo con los puntos de entrada y de salida seleccionados. Para obtener más información acerca de los modos de ajuste, consulte las referencias siguientes:

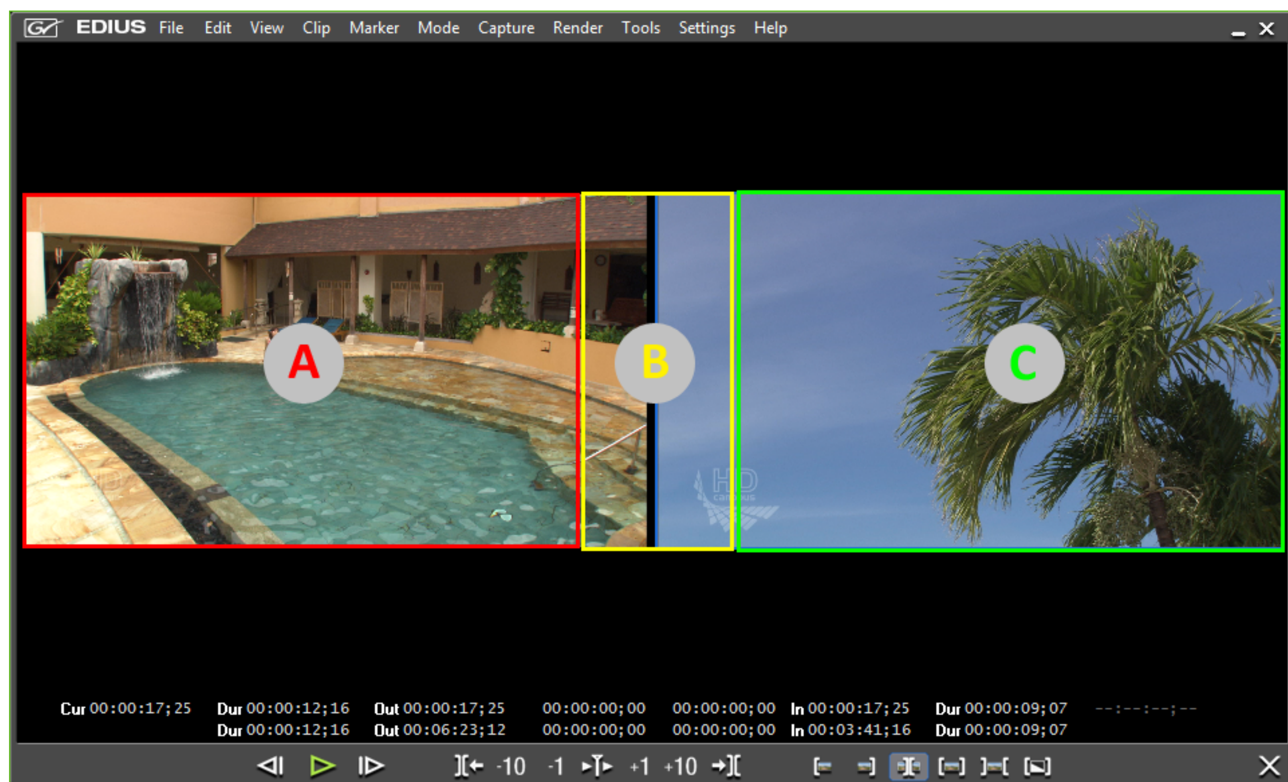
- *Ajuste vinculado* en la página 600
- *Ajuste de división* en la página 604
- *Ajuste de deslizamiento* en la página 606
- *Ajuste de división* en la página 609
- *Ajuste de desplazamiento* en la página 610

4. Coloque el cursor del ratón en la ventana de visualización y arrástrelo a la izquierda o la derecha cuando el cursor del ratón cambia al cursor de ajuste adecuado, según se explica a continuación en las secciones *Ajuste del punto de entrada, el punto de salida o el punto de deslizamiento* y *Ajuste de división o ajuste de desplazamiento*.
5. Ajuste el clip como desee mientras supervisa y verifica las operaciones de ajuste en la ventana de visualización.

Ajuste del punto de entrada, el punto de salida o el punto de deslizamiento

En la Figura 610 se muestran los fotogramas y las áreas de ajuste alrededor de un punto de edición entre dos clips.

Figura 610. Áreas de ajuste del punto de edición



El modo de ajuste cambia según el área en la que el cursor se coloca cuando comienza un arrastre de ajuste.

A: Ajuste del punto de salida

Ajusta el lado del punto de salida del clip a la izquierda del punto de edición seleccionado.

B: Ajuste de deslizamiento

Ajusta el lado del punto de salida del clip a la izquierda del punto de edición seleccionado y el lado del punto de entrada del clip a la derecha del punto de edición.

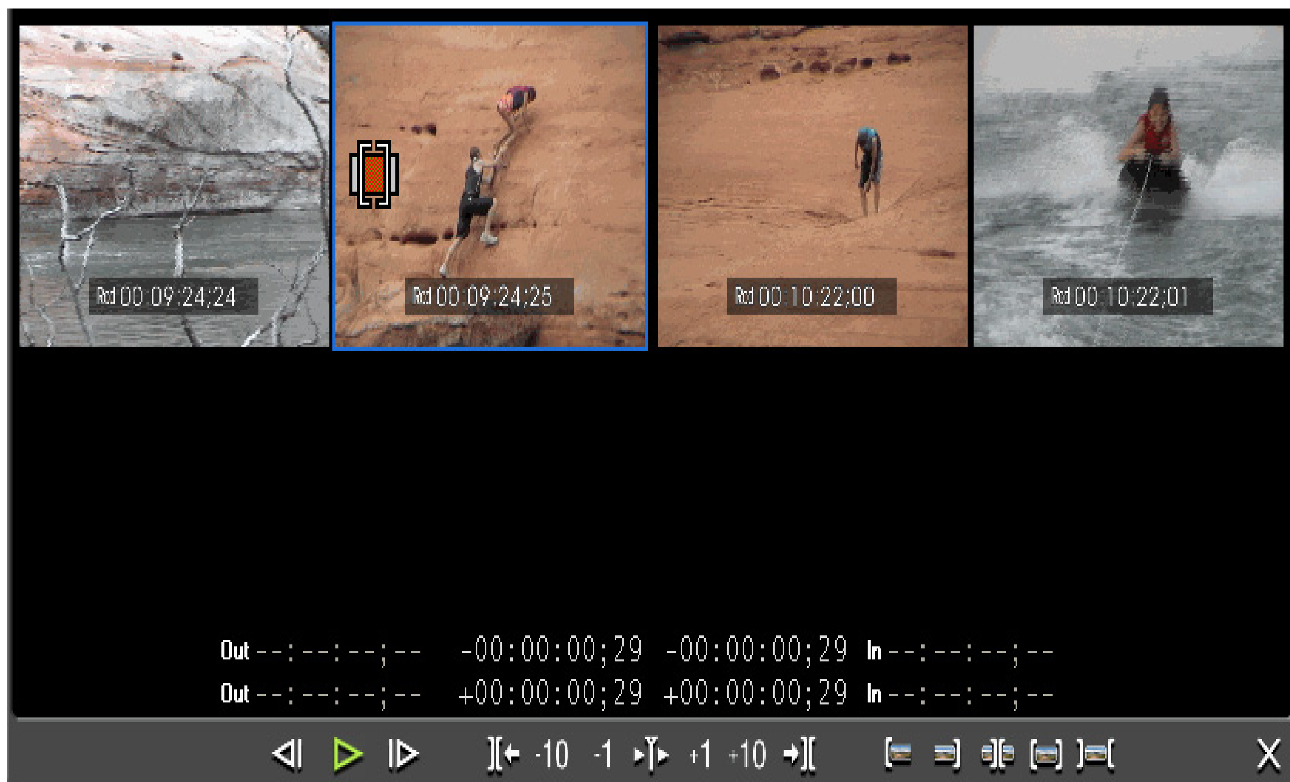
C: Ajuste del punto de entrada

Ajusta el lado del punto de entrada del clip a la derecha del punto de edición seleccionado.

Ajuste de división o ajuste de desplazamiento

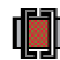
En el caso del ajuste de división o desplazamiento, cada fotograma del punto de edición aparece en la ventana de visualización, tal como se ilustra en la Figura 611.

Figura 611. Fotogramas de punto de edición - Ajuste de división

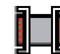


El fotograma del punto de salida del punto de edición anterior, el fotograma del punto de entrada del punto de edición anterior, el fotograma del punto de salida del punto de edición siguiente y el fotograma del punto de entrada del punto de edición siguiente aparecen de izquierda a derecha.

Nota Los cuatro fotogramas mencionados anteriormente aparecen sólo si la ventana de visualización se establece en el modo dual. Si la ventana de visualización se establece en el modo Simple, sólo aparecen dos fotogramas; el punto de salida del primer clip en el punto de edición y el punto de entrada del segundo clip.

Ajuste de división 

Ajusta las partes del clip entre los puntos de entrada y salida.

Ajuste de desplazamiento 

Ajusta el lado del punto de salida del clip antes del punto de edición seleccionado y alarga el clip después del punto de edición seleccionado desde el lado interior a medida que se arrastra el cursor del ratón hacia la izquierda.

Si se arrastra el cursor hacia la derecha, el clip anterior se alarga desde el punto de salida y el clip siguiente se ajusta desde el lado interior.

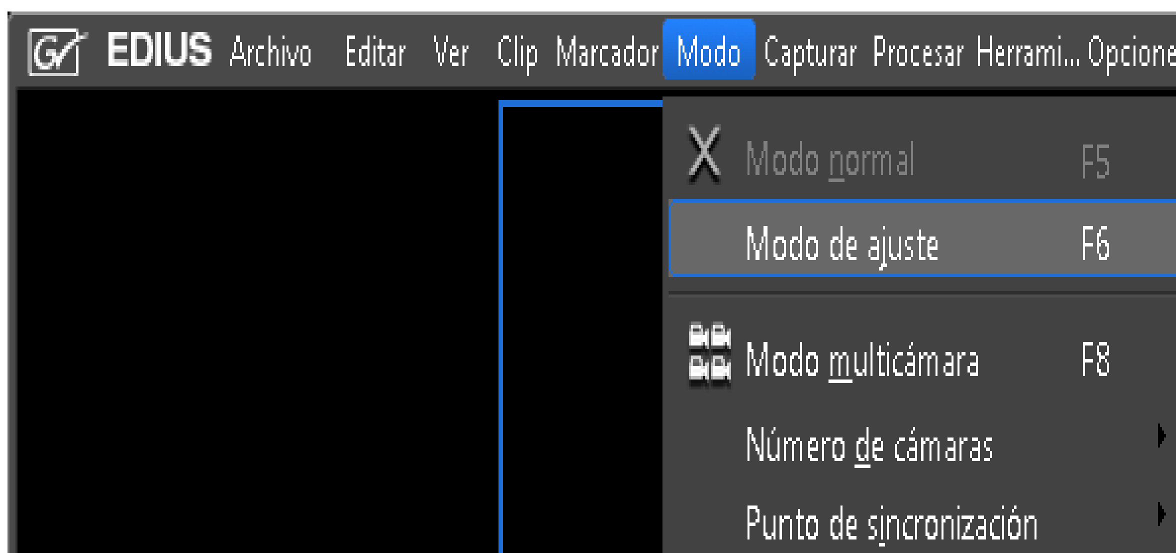
Ajuste por valor

En el modo de ajuste, el código de tiempo de secuencia aparece en la ventana de visualización y puede ajustarlo si especifica un nuevo valor de código de tiempo.

Para ajustar un clip por valor, siga estos pasos:

1. Seleccione el modo>Ajuste en la barra de menús de la ventana de visualización tal como se muestra en la Figura 612.

Figura 612. Selección del modo de ajuste



La ventana de visualización cambia del modo normal al modo de ajuste.

2. Haga clic en el punto de entrada (comienzo) o el de salida (final) del clip que ajustar.

El color del control de ajuste en el punto de edición cambia a verde o amarillo y se activa el ajuste. El control de ajuste amarillo es el que está activo en el punto de edición.

Seleccione el botón del modo de ajuste adecuado en la ventana Ajuste, de acuerdo con el tipo de ajuste deseado. Consulte la Tabla 8 en la página 590 para obtener más información sobre el modo de ajuste.

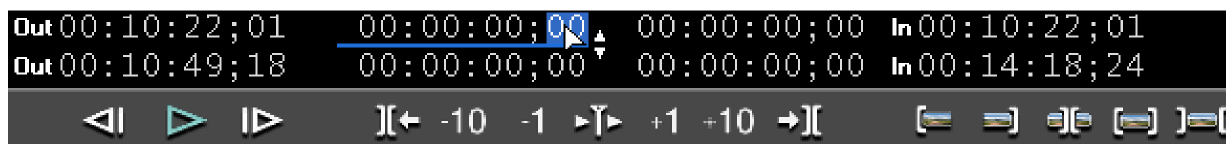
El modo de ajuste cambia de acuerdo con los puntos de entrada y de salida seleccionados. Para obtener más información acerca de los modos de ajuste, consulte las referencias siguientes:

- *Ajuste vinculado* en la página 600
- *Ajuste de división* en la página 604
- *Ajuste de deslizamiento* en la página 606
- *Ajuste de división* en la página 609
- *Ajuste de desplazamiento* en la página 610

3. Especifique el código de tiempo deseado que ajustar y pulse la tecla **[INTRO]**.

Mueva el cursor del ratón a los códigos de tiempo en la parte inferior de la ventana de visualización. La forma del cursor del ratón cambia. Si hace clic en el código de tiempo que cambiar aparece una línea azul en el código de tiempo para permitir la entrada de valores. Consulte la Figura 613 para ver un ejemplo.

Figura 613. Entrada de ajuste de código de tiempo



La ventana Ajuste puede contener alguno de los códigos de tiempo que se muestran en la Figura 614.

Figura 614. Códigos de tiempo de la ventana Ajuste



La fila superior muestra los códigos de tiempo de secuencia y la inferior muestra los códigos de tiempo del clip. Puede especificar códigos de tiempo en cualquiera de las filas para llevar a cabo el ajuste.

1 - Código de tiempo de fotogramas con punto de edición enfocado movido.

2 - Código de tiempo de la línea de tiempo del punto de edición enfocado - Lado de punto de salida del clip.

3 - Código de tiempo de la línea de tiempo del punto de edición enfocado - Lado de punto de entrada del clip.

4 - La duración del clip que ajustar - Lado de punto de salida del clip.

5 - La duración del clip que ajustar - Lado de punto de entrada del clip.

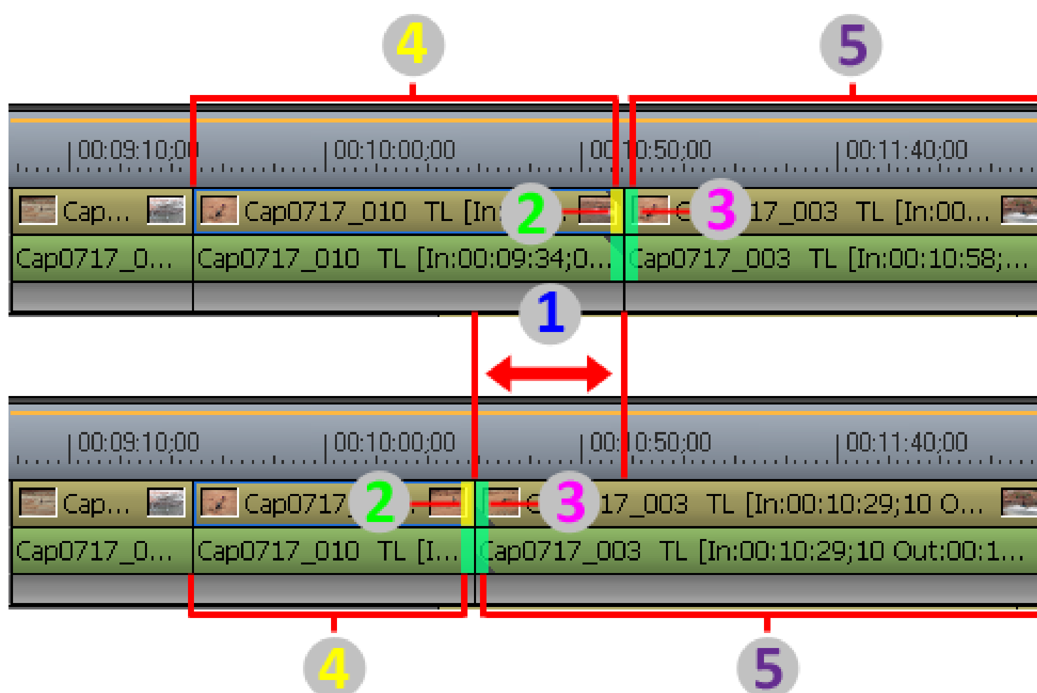
6 - Código de la línea de tiempo del cursor de la línea de tiempo.

7 - La duración de la transición o fundido de sonido que ajustar.

Nota Los códigos de tiempo que se muestran pueden diferir de los anteriores, según el modo de vista y el tamaño de la ventana de visualización.

El ejemplo de la Figura 615 muestra los códigos de tiempo como se explica en la Figura 614.

Figura 615. Códigos de tiempo de ajuste de deslizamiento

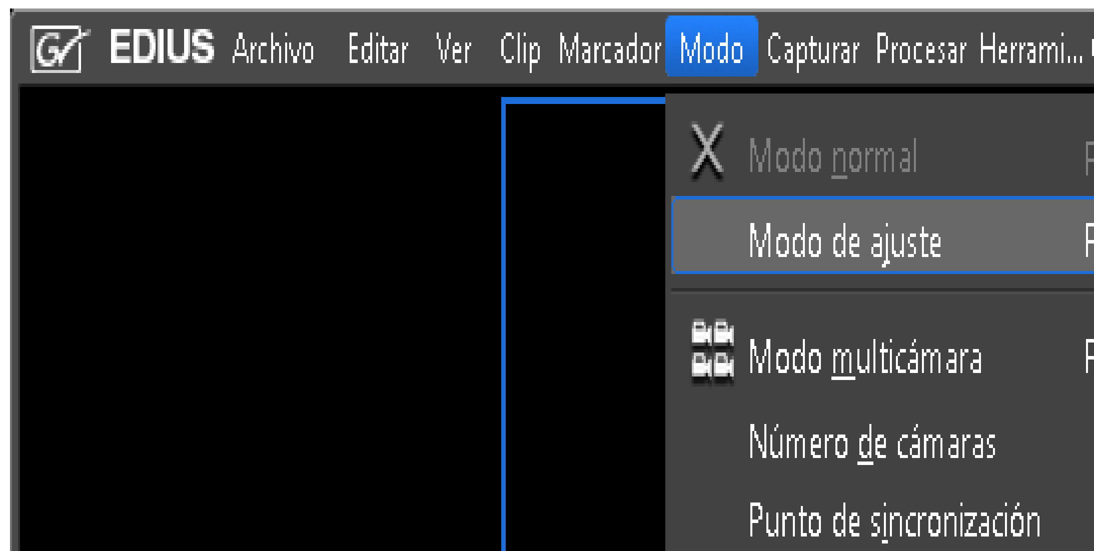


Ajuste con accesos directos

Para usar los accesos directos del teclado en las operaciones de ajuste, haga lo siguiente:

1. Seleccione Modo>Modo de ajuste en la barra de menús de la ventana de visualización, como se muestra en la Figura 616.

Figura 616. Selección del modo de ajuste



La ventana de visualización cambia del modo normal al modo de ajuste.

2. Haga clic en el punto de entrada (comienzo) o el de salida (final) del clip que ajustar.

El color del control de ajuste en el punto de edición cambia a verde o amarillo y se activa el ajuste. El control de ajuste amarillo es el que está activo en el punto de edición enfocado.

Seleccione el botón del modo de ajuste adecuado en la ventana Ajuste, de acuerdo con el tipo de ajuste deseado. Consulte la Tabla 8 en la página 590 para obtener más información sobre el modo de ajuste.

El modo de ajuste cambia de acuerdo con los puntos de entrada y de salida seleccionados. Para obtener más información acerca de los modos de ajuste, consulte las referencias siguientes:

- *Ajuste vinculado* en la página 600
- *Ajuste de división* en la página 604
- *Ajuste de deslizamiento* en la página 606
- *Ajuste de división* en la página 609
- *Ajuste de desplazamiento* en la página 610

3. Use estos accesos directos para ajustar el clip:

- [.] : ajustar +1 fotograma (un fotograma después del actual).
- **[MAYÚS]**+[.] : ajustar +10 fotogramas (10 fotogramas después del actual).
- [,] : ajustar -1 fotograma (un fotograma antes del actual).
- **[MAYÚS]**+[.] : ajustar -10 fotogramas (10 fotogramas antes del actual).

Ajuste vinculado

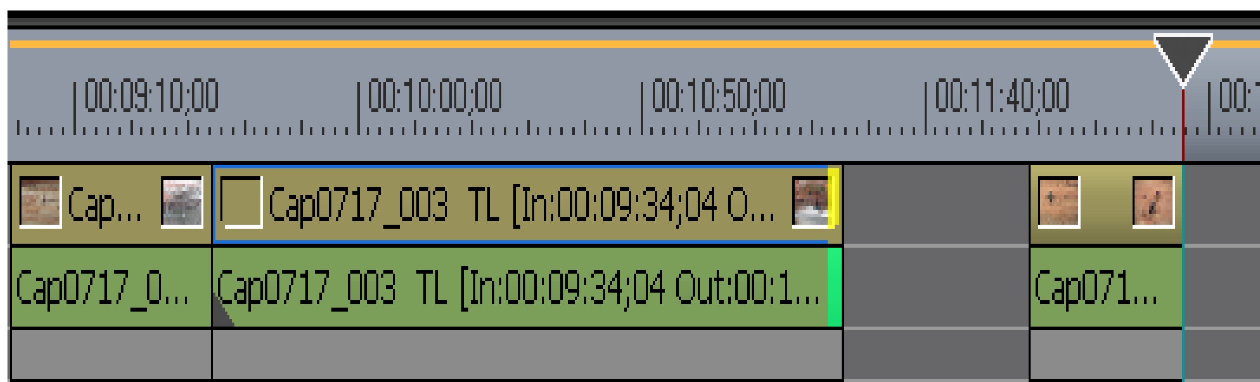
Cuando se ha activado el modo vinculado, el ajuste de clips produce el resultado que se muestra en esta sección. Para obtener más información sobre el modo vinculado, consulte *Modo vinculado* en la página 439.

1. Haga clic al comienzo (punto de entrada) o al final (punto de salida) de un clip.

El color del control de ajuste en el punto de edición cambia a verde o amarillo, como se muestra en la Figura 617 y se activa el ajuste. El control de ajuste amarillo es el que está seleccionado en el punto de edición.

Nota También es posible seleccionar un punto de edición si hace clic en los botones **Ajustar - Seleccionar punto de entrada** o **Ajustar – Seleccionar punto de salida** en la ventana Ajuste.

Figura 617. Ajuste del modo vinculado en los extremos del clip



2. Mueva el cursor al punto de ajuste.

El cursor se convierte en el cursor de ajuste que se muestra en la Figura 617.

Nota En este ejemplo, el modo vinculado está activo, pero no la sincronización de vinculación de pistas. Consulte *Sincronización de vinculación de pistas* en la página 440 para obtener más información sobre esta opción.

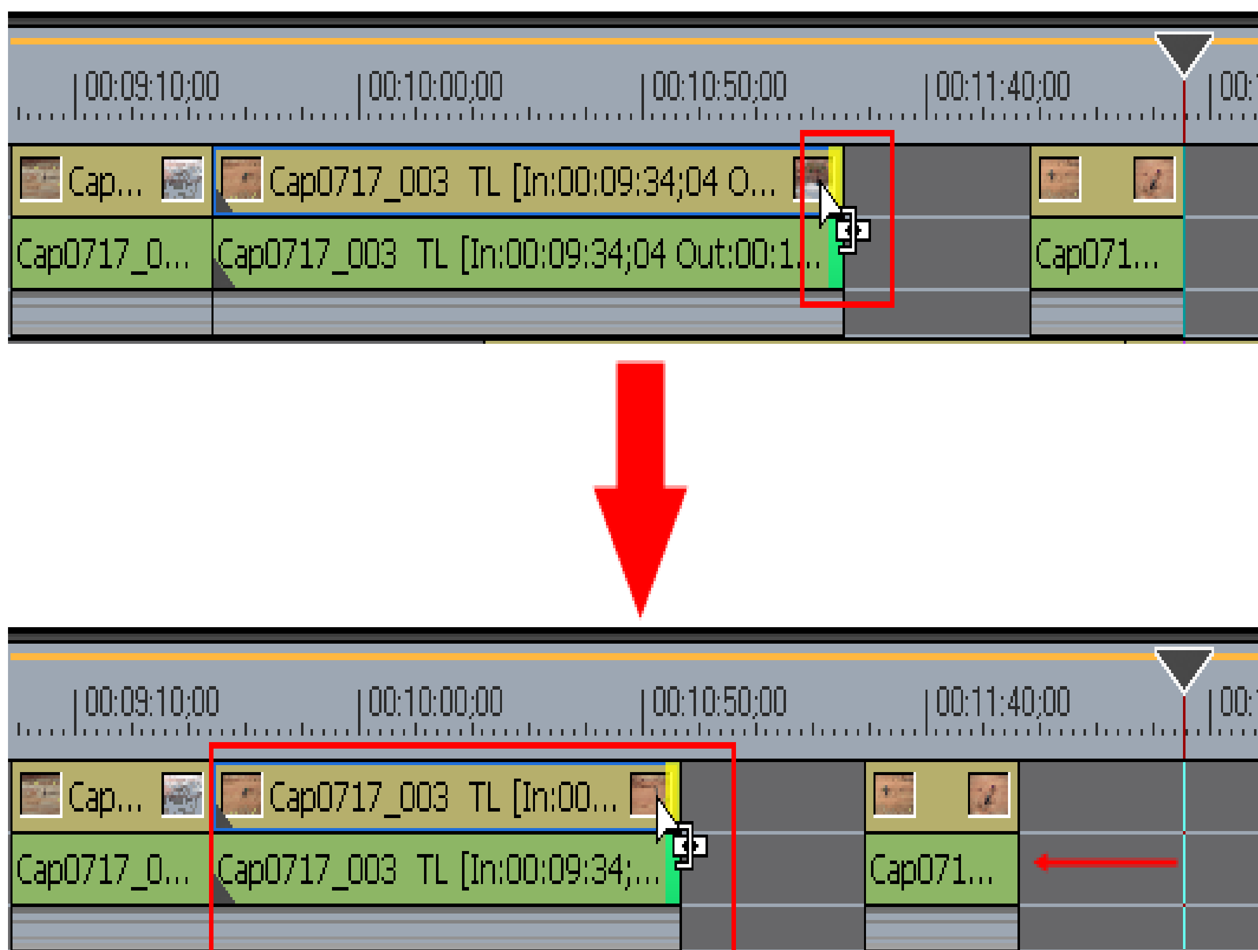
3. Arrastre el cursor a la izquierda o la derecha para ajustar el clip en el punto final.

Nota Puede definir el ajuste con una precisión en unidades de 1 o 10 fotogramas mediante el uso de los botones en la ventana de ajuste o los correspondientes accesos directos del teclado. Para obtener más información, consulte la *Botones de función del modo de ajuste* en la página 590.

Ajuste del modo vinculado con la sincronización de vinculación de pistas desactivada

La Figura 618 ilustra un ajuste de vinculación con el modo vinculado activo y la sincronización de vinculación de pistas desactivada.

Figura 618. Modo de vinculación activado con la sincronización de vinculación de pistas desactivada

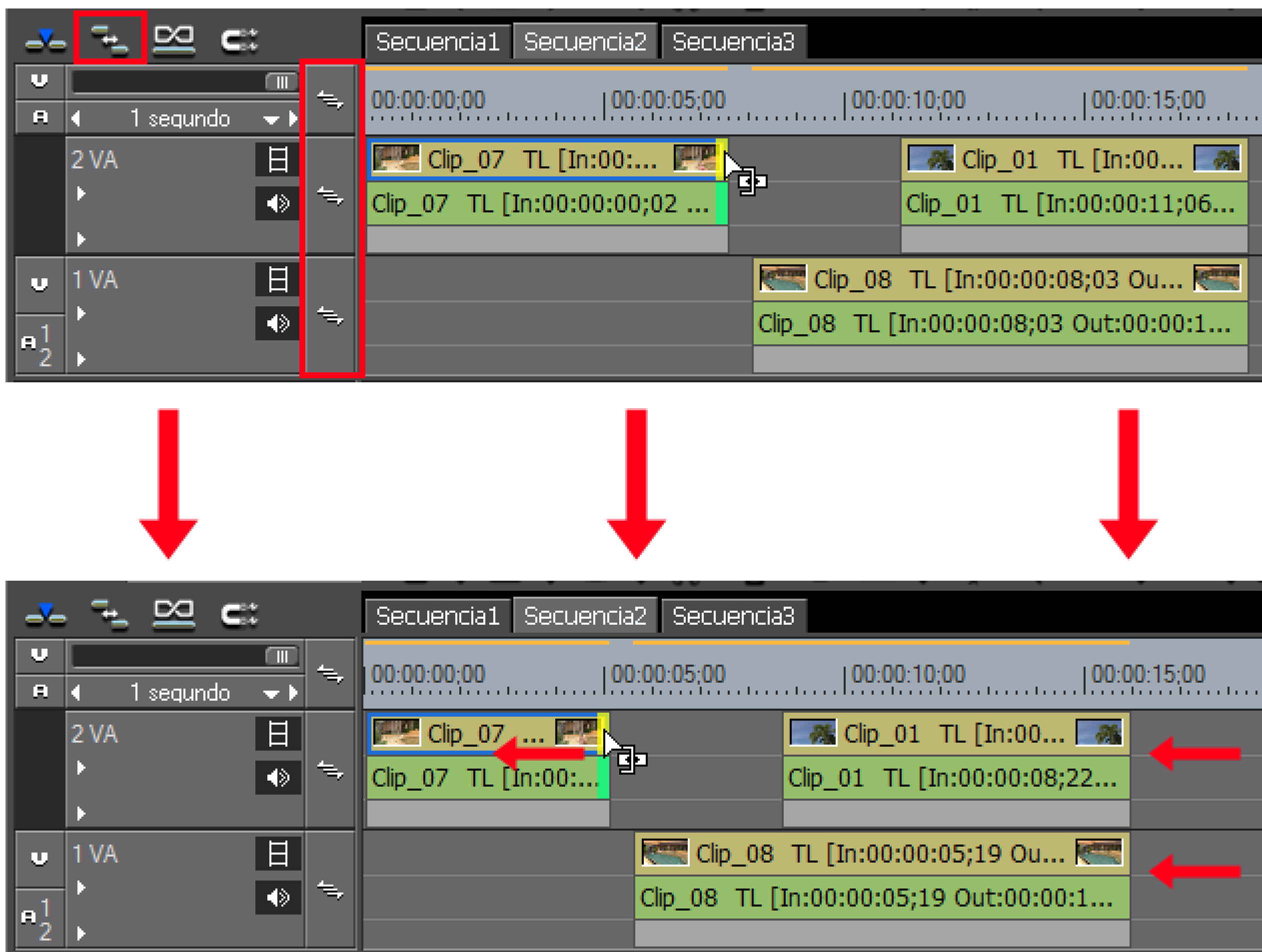


Nota Los clips de la misma pista están enlazados con el modo vinculado activado y se mueven para mantener sus posiciones relativas cuando se ajustan los clips que los preceden. Los clips de otras pistas no se mueven porque la opción del modo de sincronización de vinculación de pistas no está activada.

Ajuste del modo vinculado con la sincronización de vinculación de pistas activa

La Figura 619 ilustra un ajuste de vinculación con el modo vinculado activo y la sincronización de vinculación de pistas activa.

Figura 619. Modo de vinculación activado con la sincronización de vinculación de pistas activa



Nota Los clips de la misma pista están enlazados con el modo vinculado activado y se mueven para mantener sus posiciones relativas cuando se ajustan los clips que los preceden. Los clips de otras pistas (siempre que su punto de entrada esté después del punto de salida del clip que se va a ajustar) para los que se haya activado la sincronización de vinculación de pistas también se moverán para mantener sus posiciones relativas con el clip ajustado.

Ajuste mediante posición del cursor en la línea de tiempo:

1. Haga clic en las pistas en las que se encuentren el clip o los clips que va a ajustar.

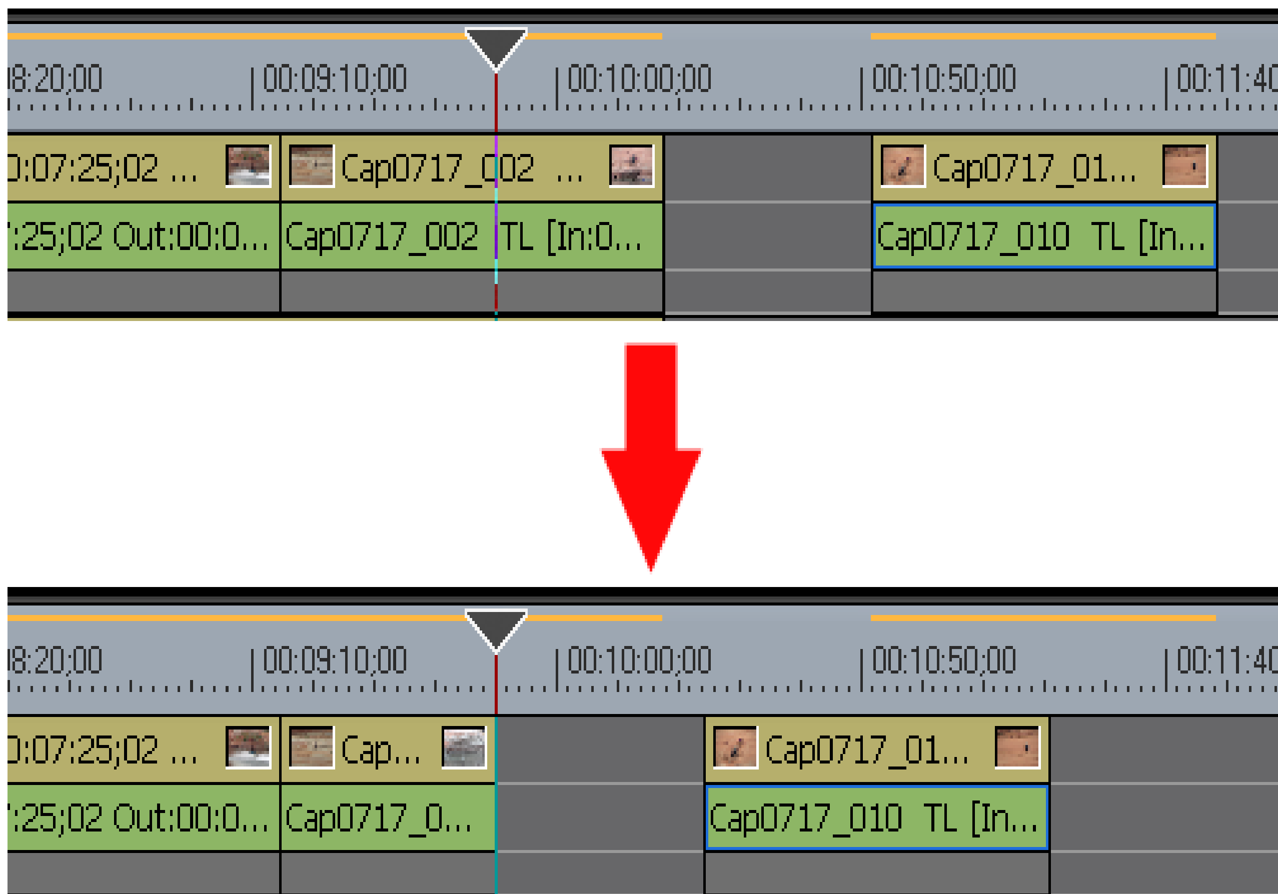
Nota La selección de clips tiene prioridad sobre la selección de pistas. Si hay clips seleccionados, sólo se ajustarán dichos clips, independientemente del estado de selección de pistas.

2. Sitúe el cursor de la línea de tiempo en el punto en el que se deben ajustar los clips.

3. Pulse el comando de teclas correspondiente para ajustar la vinculación desde el comienzo del clip a la posición del cursor o desde el final del clip a la posición del cursor:

- **[ALT]**+**[N]** - ajuste de vinculación desde el comienzo del clip hasta la posición del cursor.
- **[ALT]**+**[M]** - ajuste de vinculación desde el fin del clip hasta la posición del cursor. Consulte la Figura 620 para ver un ejemplo de esta acción.

Figura 620. Ajuste de vinculación desde el extremo del clip al cursor

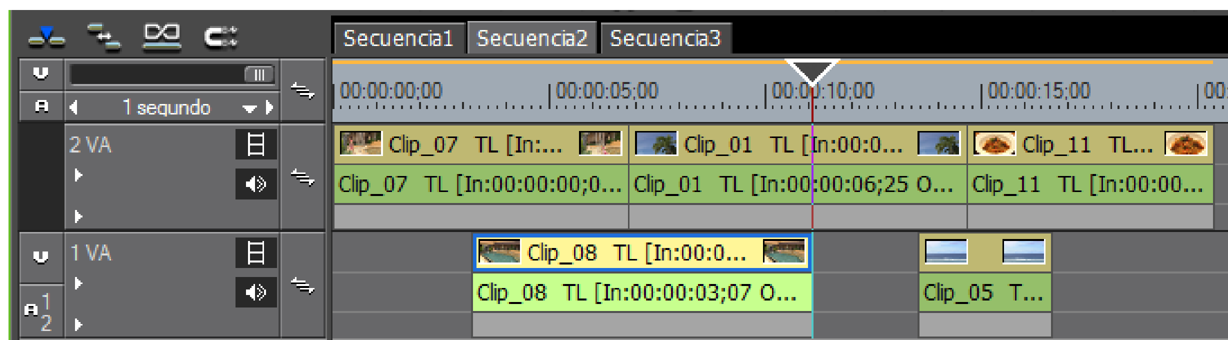


Como se ilustra en la Figura 620, dado que tanto la pista 2VA como la pista 1VA están seleccionadas, al ajustar desde el final del clip hasta la posición del cursor se ajustan los clips de ambas pistas que se encuentran en la posición del cursor.

Nota Hay un espacio entre el clip ajustado en la pista 2VA y el clip siguiente. El espacio permite mantener las posiciones relativas de los clips después de ajustar los clips en ambas pistas.

La Figura 621 muestra el resultado del ajuste desde el final de un clip seleccionado hasta la posición del cursor.

Figura 621. Ajuste del final del clip al cursor - Clip seleccionado



En este ejemplo, aunque las pistas 2VA y 1VA estén seleccionadas, el primer clip de la pista 1VA también está seleccionado; por tanto, la operación de ajuste sólo afecta a ese clip. Aunque esté activado el modo vinculado, el siguiente clip de la pista 1VA no se ve afectado (no se mueve para cerrar el espacio), ya que la operación de ajuste sólo afecta al clip seleccionado.

Ajuste de división

El ajuste de división permite ajustar solamente la parte de vídeo o de sonido de un vídeo con sonido.

Nota Cuando el modo de vinculación está activado, no se permite el ajuste de división si no hay margen entre el clip que ajustar y los clips adyacentes. Al ajustar clips con margen, el ajuste sólo se puede llevar a cabo hasta la duración del margen.

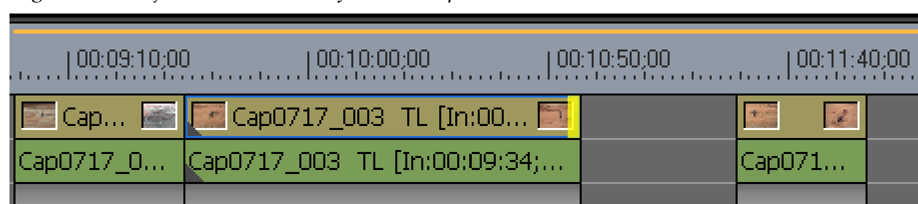
Para efectuar un ajuste de división, ejecute estos pasos:

1. Mantenga pulsada la tecla [**ALT**] y haga clic en el punto inicial (punto de entrada) o final (punto de salida) de la parte de sonido o vídeo de un clip.

El color del control de ajuste en el punto de edición cambia a amarillo y se activa el ajuste. Consulte la Figura 622.

Nota Haga clic en los puntos de entrada y de salida de cada clip mientras mantiene pulsada la tecla [**ALT**] para seleccionar los puntos finales los clips adyacentes en la línea de tiempo.

Figura 622. Ajuste de división al final del clip



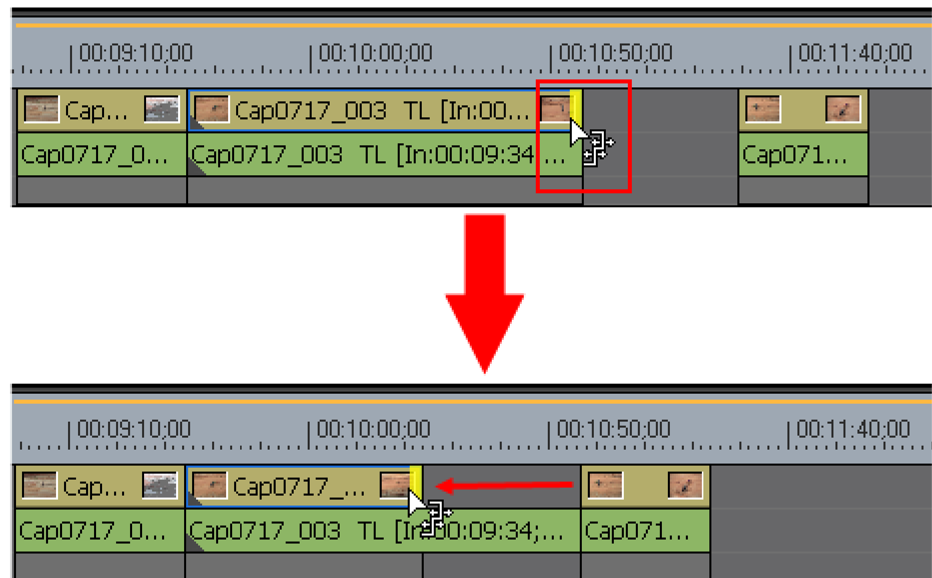
2. Mueva el cursor al punto de edición.

La forma del cursor cambia, como se muestra en la Figura 618.

3. Arrastre el cursor a la izquierda o la derecha para ajustar el clip en el punto final.

Nota Puede definir el ajuste con una precisión en unidades de 1 o 10 fotogramas mediante el uso de los botones en la ventana de ajuste o los correspondientes accesos directos del teclado. Para obtener más información, consulte la *Botones de función del modo de ajuste* en la página 590.

Figura 623. Ajuste de división



Método alternativo:

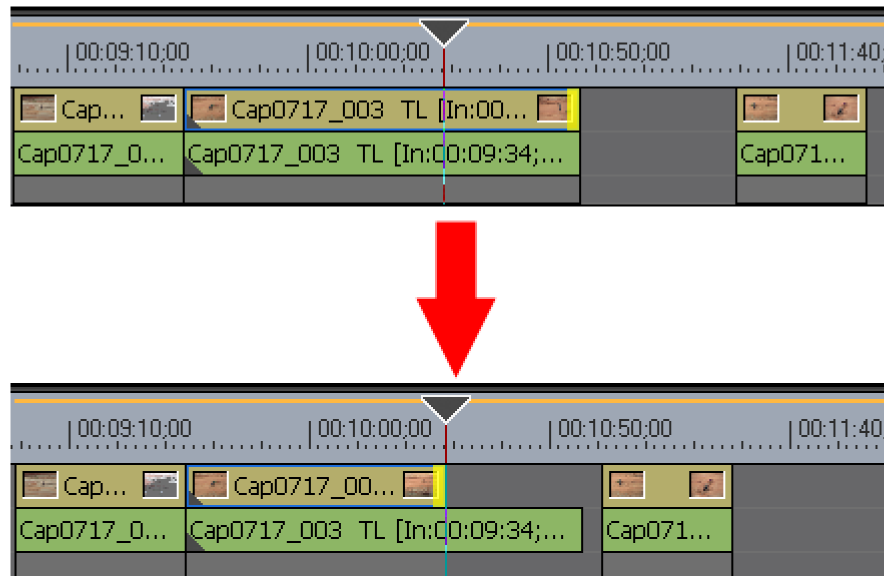
1. Mantenga pulsada la tecla [**ALT**] y haga clic al comienzo (punto de entrada) o al final (punto de salida) de la parte de sonido o vídeo de un clip.

2. Sitúe el cursor de la línea de tiempo en el punto en el que se debe ajustar el clip.

3. Pulse el comando de teclas correspondiente para ajustar la división desde el comienzo del clip a la posición del cursor o desde el final del clip a la posición del cursor:

- **[MAYÚS]**+**[N]** - Ajuste de división desde el lado del punto de entrada del clip.
- **[MAYÚS]**+**[M]** - Ajuste de división desde el lado del punto de salida del clip. Consulte la Figura 624 para ver un ejemplo.
- **[MAYÚS]**+**[ALT]**+**[N]** - Ajuste de vinculación de división del lado del punto de entrada del clip.
- **[MAYÚS]**+**[ALT]**+**[M]** - Ajuste de vinculación de división del lado del punto de entrada del clip.
- **[MAYÚS]**+**[CTRL]**+**[ALT]**+**[N]** - Ajuste de deslizamiento de división del lado del punto de entrada del clip.
- **[MAYÚS]**+**[CTRL]**+**[ALT]**+**[M]** - Ajuste de deslizamiento de división del lado del punto de salida del clip a la posición del cursor.

Figura 624. Ajuste de división a la posición del cursor desde el extremo del clip



Ajuste de deslizamiento

Cuando se ajusta un clip, el ajuste de deslizamiento avanza o retrasa los puntos de inicio y de finalización del clip próximo. La duración total de los clips no cambia.

Nota Cuando el modo de vinculación está activado, no se permite el ajuste de deslizamiento si no hay margen entre el clip que ajustar y los clips adyacentes. Al ajustar clips con margen, el ajuste sólo se puede llevar a cabo hasta la duración del margen.

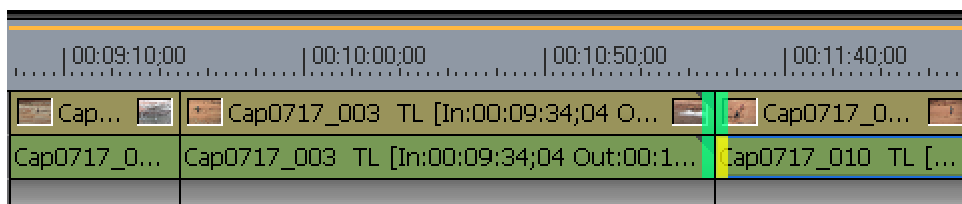
Para ajustar el deslizamiento de un clip, siga estos pasos:

1. Haga clic en el borde entre dos clips.

El color del control de ajuste en el punto de edición cambia a verde o amarillo y se activa el ajuste. El control de ajuste amarillo es el que está activo. Consulte la Figura 625.

Nota También puede seleccionar el punto de edición de ajuste de deslizamiento más cercano al cursor de la línea de tiempo en la pista seleccionada si hace clic en el botón **Modo de ajuste (Deslizamiento)** en el modo de ajuste.

Figura 625. Selección de clip de ajuste de deslizamiento



2. Mueva el cursor al punto de edición.

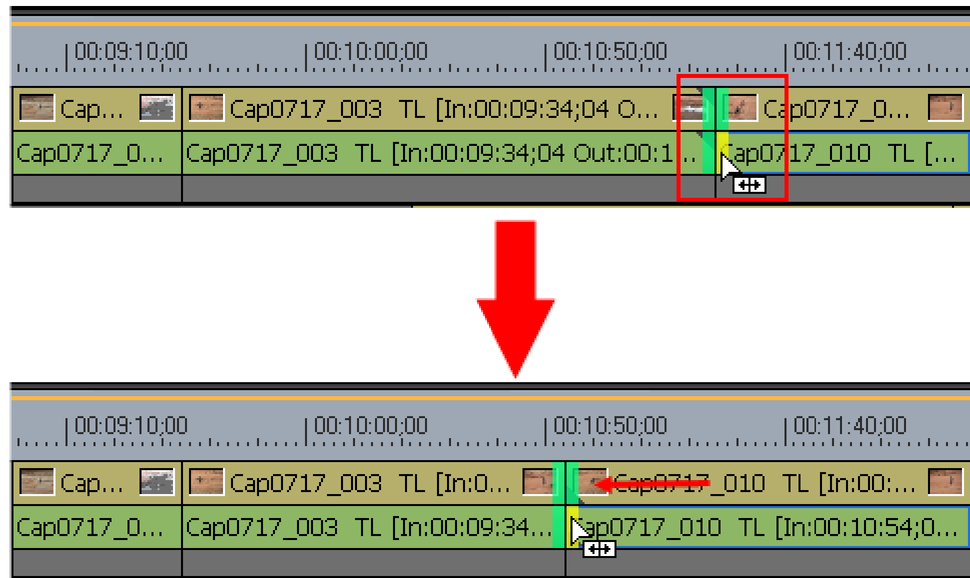
La forma del cursor cambia, como se muestra en la Figura 626.

3. Arrastre el cursor a la izquierda o la derecha para ajustar el clip en el punto final.

La duración y la posición de los clips antes y después de los dos clips en el punto de edición de ajuste de deslizamiento no se ven afectados.

Nota Puede definir el ajuste con una precisión en unidades de 1 o 10 fotogramas mediante el uso de los botones en la ventana de ajuste o los correspondientes accesos directos del teclado. Para obtener más información, consulte la *Botones de función del modo de ajuste* en la página 590.

Figura 626. Ajuste de deslizamiento



Ajuste mediante posición del cursor en la línea de tiempo:

1. Haga clic en las pistas en las que se encuentren el clip o los clips que va a ajustar.

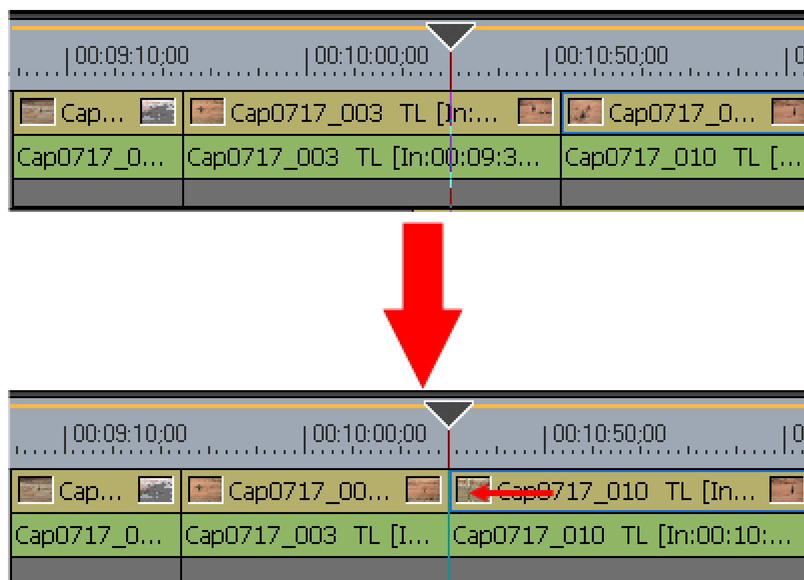
Nota La selección de clips tiene prioridad sobre la selección de pistas. Si hay clips seleccionados, sólo se ajustarán dichos clips, independientemente del estado de selección de pistas.

2. Sitúe el cursor de la línea de tiempo en el punto en el que se debe ajustar el clip.

3. Pulse el comando de teclas correspondiente para ajustar el deslizamiento desde el comienzo del clip a la posición del cursor o desde el final del clip a la posición del cursor:

- [**CTRL**]+[**ALT**]+[**N**] : ajustar deslizamiento del lado del punto de entrada del clip.
- [**CTRL**]+[**ALT**]+[**M**] : ajustar de deslizamiento del lado del punto de salida del clip.

Figura 627. Ajuste de deslizamiento a la posición del cursor desde el extremo del clip



Ajuste de división

El ajuste de división cambia la sección del clip que usar sin cambiar la duración ni la posición del clip. La duración y la posición de los clips próximos no cambian.

Nota Cuando el modo de vinculación está activado, no se permite el ajuste de división si no hay margen entre el clip que ajustar y los clips adyacentes. Al ajustar clips con margen, el ajuste sólo se puede llevar a cabo hasta la duración del margen.

1. Mantenga pulsada la tecla [**CTRL**] y haga clic en el comienzo (punto de entrada) y el final (punto de salida) del clip que ajustar.

El color del control de edición en el punto de edición cambia a amarillo y se activa el ajuste. Consulte la Figura 628.

Nota También puede seleccionar los puntos de edición del clip más cercanos al cursor de la línea de tiempo en la pista seleccionada si hace clic en el botón **Modo de ajuste (División)** en el modo de ajuste.

Figura 628. Selección de clip de ajuste de división



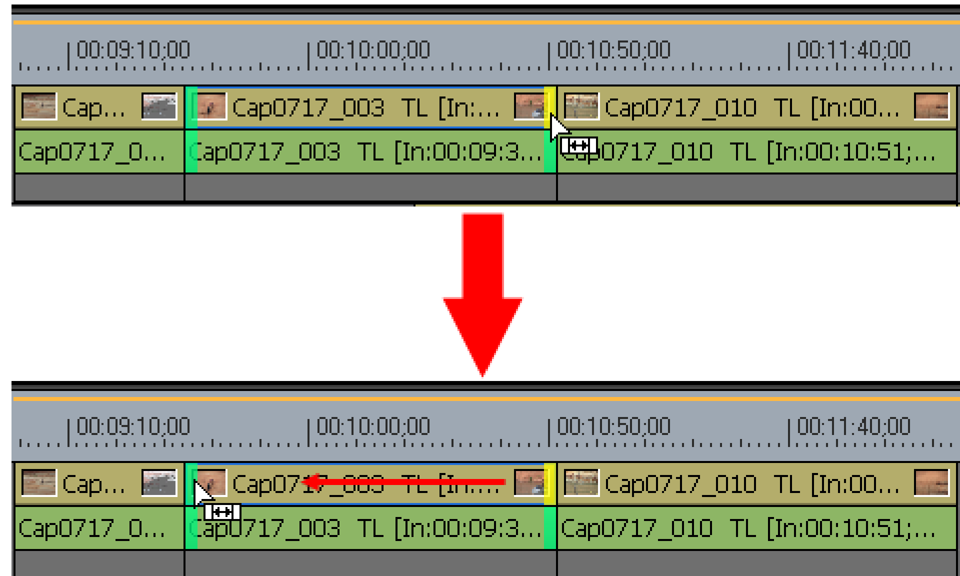
2. Mueva el cursor al punto de edición.

La forma del cursor cambia, como se muestra en la Figura 626.

3. Arrastre el cursor a la izquierda o la derecha para cambiar la sección del clip que se utiliza.

Nota Puede definir el ajuste con una precisión en unidades de 1 o 10 fotogramas mediante el uso de los botones en la ventana de ajuste o los correspondientes accesos directos del teclado. Para obtener más información, consulte la *Botones de función del modo de ajuste* en la página 590.

Figura 629. Ajuste de división



Ajuste de desplazamiento

El ajuste de desplazamiento mueve los puntos de inicio y finalización de los clips antes y después del clip seleccionado. La duración del clip seleccionado no cambia ni es la duración general de todos los clips.

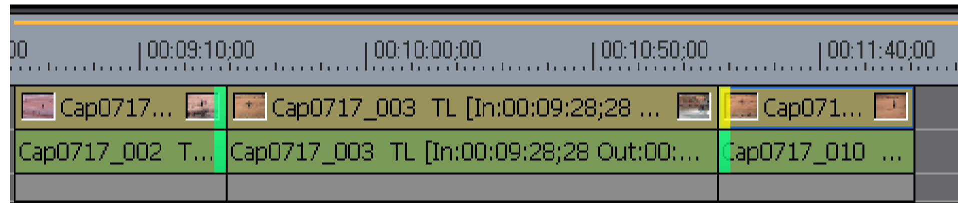
Nota Cuando el modo de vinculación está activado, no se permite el ajuste de desplazamiento si no hay margen entre el clip que ajustar y los clips adyacentes. Al ajustar clips con margen, el ajuste sólo se puede llevar a cabo hasta la duración del margen.

1. Mantenga pulsada la tecla [**CTRL**] y haga clic en el final (punto de salida) del clip antes del clip que ajustar y en el comienzo (punto de entrada) del clip después del clip que ajustar.

El color del control de ajuste en el punto de edición cambia a verde o amarillo y se activa el ajuste. Consulte la Figura 630.

Nota También puede seleccionar los puntos de edición en los extremos del clip más cercanos al cursor de la línea de tiempo en la pista seleccionada si hace clic en el botón **Modo de ajuste (Desplazamiento)** en la ventana Ajuste.

Figura 630. Selección de clip de ajuste de desplazamiento



2. Mueva el cursor al punto de entrada o de salida del clip para desplazar el ajuste.

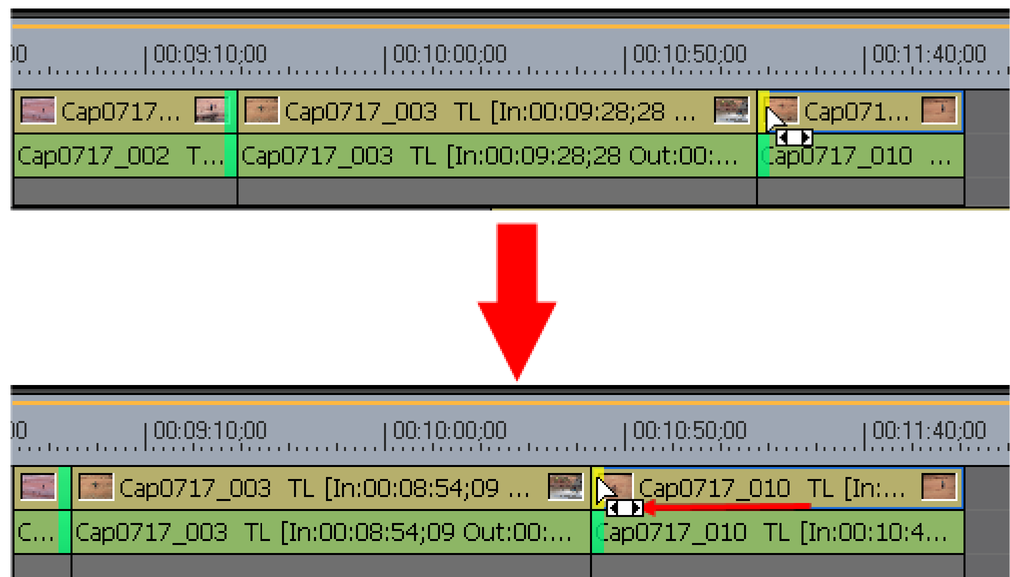
La forma del cursor cambia, como se muestra en la Figura 631.

3. Arrastre el cursor a la izquierda o la derecha para cambiar la posición del clip.

Al tiempo que el clip se arrastra los clips próximos se acortan o alargan, pero la duración general de todos los clips permanece sin cambios.

Nota Puede definir el ajuste con una precisión en unidades de 1 o 10 fotogramas mediante el uso de los botones en la ventana de ajuste o los correspondientes accesos directos del teclado. Para obtener más información, consulte la *Botones de función del modo de ajuste* en la página 590.

Figura 631. Ajuste de desplazamiento



Edición de campos/Flujo de trabajo de proxy

Con frecuencia, los proyectos iniciados en un ordenador con EDIUS deben editarse o finalizarse en otro equipo. Esto ocurre especialmente en el ámbito de la retransmisión, dada la necesidad de edición de campos en equipos portátiles.

Normalmente, en estos casos se requiere trabajar con archivos proxy. Los clips de alta definición y alta resolución pueden tener un tamaño sumamente grande. Según las características del ordenador de EDIUS, pueden repercutir considerablemente en las operaciones de edición. Los clips de proxy son representaciones en baja resolución del material que está en alta resolución. Los clips de proxy se pueden editar en la línea de tiempo mucho más deprisa y de forma más eficaz que el material en alta resolución. En un proyecto final o una conversión, las ediciones efectuadas en el clip de proxy se aplican al clip de alta resolución que representa.

Los clips de proxy pueden crearse en EDIUS o importarse con el material de origen de alta resolución si se han creado con aplicaciones externas como XDCAM o K2.

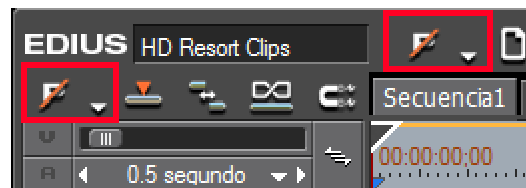
Modo Proxy

El modo de proxy utiliza los archivos de proxy existentes para la edición, si existen. Si no hay archivos proxy, se crean.

Para acceder al modo de edición proxy y crear archivos proxy si no existen, siga uno de estos métodos:

- Seleccione Modo>Modo proxy en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Haga clic en el botón **Modo Proxy** de la barra de modos en la cabecera de pista (consulte la Figura 632).
- Haga clic en el botón **Modo Proxy** en la línea de tiempo (consulte la Figura 632).

Figura 632. Botón Modo Proxy en la barra de modos y la línea de tiempo



Nota El botón **Modo Proxy** no aparece en la barra de modos en la cabecera de pista ni en la línea de tiempo de forma predeterminada. Consulte *Opciones de Botón* en la página 225 para obtener más información sobre la personalización de botones de función en EDIUS.

Si todavía no existen archivos proxy para los clips que están en la línea de tiempo, al hacer clic en el botón **Modo Proxy** se crean tanto en el contenedor como en la línea de tiempo.

Con el modo proxy activo, aparece un indicador de modo proxy en la barra de estado de la línea de tiempo, y el icono del botón **Modo Proxy** se convierte en una P, como se ilustra en la Figura 633.

Figura 633. Indicador de modo proxy en la barra de estado de la línea de tiempo

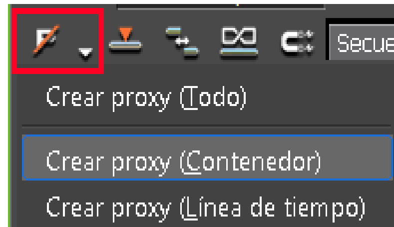


Creación de archivos proxy

Pueden crearse archivos proxy en el contenedor, en la línea de tiempo o en ambos, sin activar simultáneamente el modo proxy con uno de los métodos siguientes:

- Haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Modo Proxy** y seleccione Crear archivos proxy (Todo), Crear archivos proxy (Contenedor) o Crear archivos proxy (Línea de tiempo) en el menú, como se ilustra en la Figura 634.

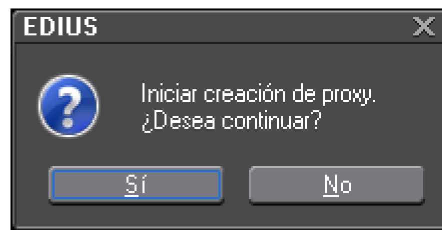
Figura 634. Menú de botón de modo proxy



- Seleccione Archivo>Crear proxy>Todo, Archivo>Crear proxy>Contenedor o Archivo>Crear proxy>Línea de tiempo en la barra de menús de la ventana de visualización.

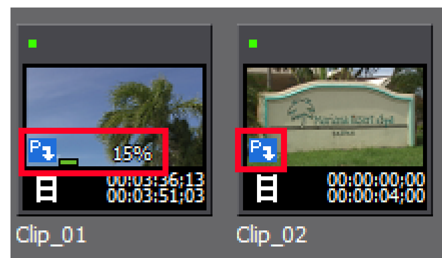
Cuando se realiza una selección en el menú proxy, aparece el cuadro de confirmación de la Figura 635. Haga clic en el botón **Sí** para seguir creando archivos proxy.

Figura 635. Cuadro de diálogo de confirmación de creación de archivos proxy



Los archivos proxy se crean como un proceso en segundo plano. Mientras se crean los archivos proxy en el contenedor, las miniaturas de clip correspondientes tienen el indicador de creación de proxy que se muestra en la Figura 636.

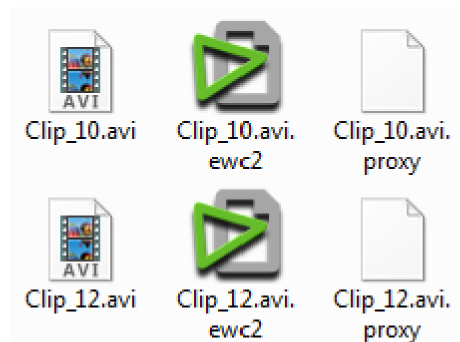
Figura 636. Indicador de creación de archivo proxy en miniatura de clip



En el ejemplo anterior, el archivo proxy de Clip_01 está a un 15 % del proceso de creación y el proceso de creación del archivo proxy Clip_02 todavía no ha empezado. Cuando se crea el archivo proxy, este indicador deja de aparecer en la miniatura de clip.

Los archivos proxy se almacenan en el mismo directorio que el clip de origen de alta resolución y tienen la extensión .proxy, como se muestra en la Figura 637.

Figura 637. Archivos proxy en el directorio del clip de origen

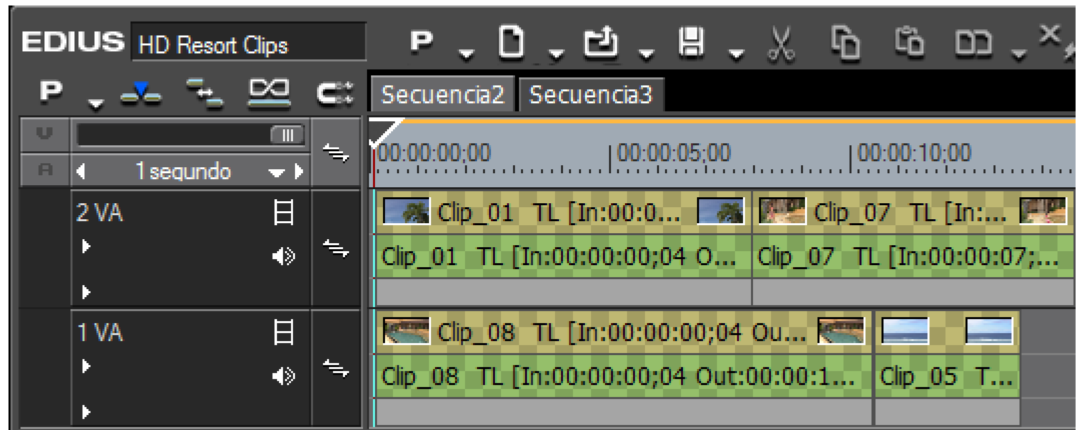


En este ejemplo, los archivos .avi de origen tiene una caché de forma de onda de sonido (.ewc2) y archivos proxy (.proxy) creados con EDIUS.

Cuando se editan archivos proxy en la línea de tiempo, los clips muestran el patrón cuadriculado de la Figura 638.

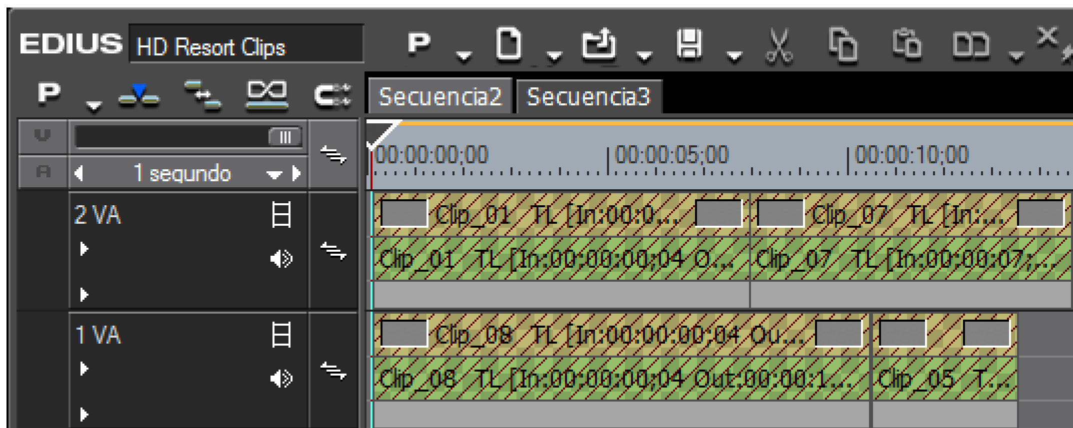
Si desea utilizar el modo proxy después de crear los archivos proxy, siga uno de los métodos descritos en *Modo Proxy* en la página 612.

Figura 638. Clips proxy en la línea de tiempo



Si se mueven o eliminan archivos proxy después de crearlos, se convierten en clips sin conexión, como se ilustra en la Figura 639. Los clips proxy sin conexión se pueden restaurar con los procedimientos descritos en *Métodos para restaurar clips sin conexión* en la página 358.

Figura 639. Clips proxy sin conexión



Edición de campos

EDIUS admite dos flujos de trabajo para satisfacer la necesidad de editar el mismo material de proyecto en varios ordenadores a la vez que se conserva la integridad de las ediciones en ambos sistemas.

De sobremesa a portátil y a sobremesa

En esta situación, se crea un proyecto en un equipo de sobremesa, se transfiere a un portátil para la edición de campos y, finalmente, se devuelve al equipo de sobremesa de origen para la edición final y la producción.

Nota Los procedimientos de esta sección describen los procesos de registro de entrada y salida para mover el mismo proyecto entre dos ordenadores para su edición. Aunque en una situación de edición de campos común se requiere un ordenador de sobremesa y un portátil, estos procedimientos también resultan útiles entre dos equipos de sobremesa o dos portátiles.

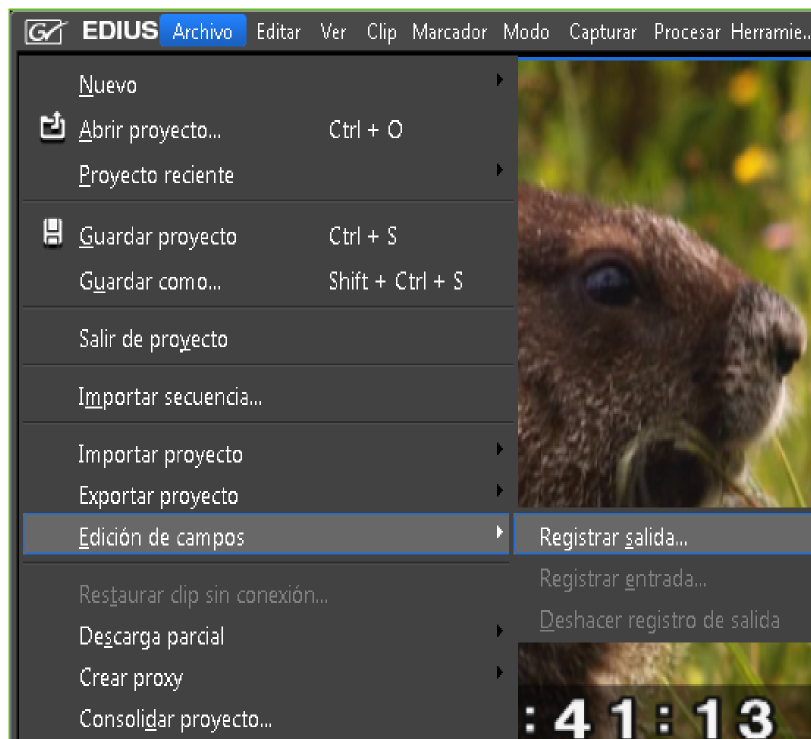
Registro de salida de proyecto

Al registrar la salida de un proyecto, se marca el proyecto en el ordenador de origen para que no se pueda editar sin cambiar el nombre de proyecto.

Para registrar la salida de un proyecto creado inicialmente en un ordenador de sobremesa para su edición en un portátil, siga estos pasos:

1. Seleccione Archivo>Edición de campos>Registrar salida en la barra de menús de la ventana de visualización (consulte la Figura 640).

Figura 640. Opción de menú Registrar salida de Edición de campos



Se abrirá el cuadro de diálogo Registrar salida de la Figura 641.

Figura 641. Cuadro de diálogo Registrar salida de Edición de campos

Registrar salida
Salida registrada
Nombre del proyecto: HD Resort Clips
Carpeta: P:\Checked Out EDIUS Projects\HD Resort Clips
Examinar...
Crear carpeta con el nombre del proyecto
Comentarios
Espacio en unidad: 2.76 GB
Espacio necesario: 0 bytes
Registrar salida de archivos de origen
Proxy
Genera automáticamente el proxy para vídeo cuando no hay archivos proxy.
Los archivos de alta resolución originales se copian para títulos, imágenes estáticas, orígenes de vídeo con alfa y archivos de audio cuyo proxy no se admite.
Alta resolución
Todo el archivo
Registrar salida solo del área utilizada en línea de tiempo
Margen de ajuste: 00:00:02:00
Registrar salida de destino
Sólo línea de tiempo
Todo
Aceptar
Cancelar

2. Busque y seleccione la carpeta de la unidad USB extraíble en la que desea registrar la salida de los archivos de proyecto.

Nota No es posible seleccionar la misma carpeta que la del proyecto principal.

3. De modo predeterminado, la opción Crear carpeta con nombre del proyecto está seleccionada. Anule la selección de esta opción si no desea que se cree una carpeta de la ubicación seleccionada para el proyecto.

4. Escriba comentarios para describir el proyecto, su finalidad, etc.

Nota Los comentarios tienen un límite de 1.023 caracteres.

5. Seleccione las opciones de Registrar salida de archivos de origen (puede seleccionar las dos opciones, si lo desea).

   - Proxy: si está seleccionada esta opción, se registrará la salida de los archivos proxy de clips de vídeo, si existen. Si no existen archivos proxy, se crearán.

Nota Los archivos originales de alta resolución se copian en la ubicación de registro de salida de los títulos, las imágenes estáticas, los orígenes con un canal alfa y los archivos de audio que no son compatibles con datos proxy.

   - Alta resolución: si está seleccionada esta opción, los botones de selección están activos, y permiten seleccionar todo el clip de alta resolución o sólo una parte del clip que se utiliza en la línea de tiempo.

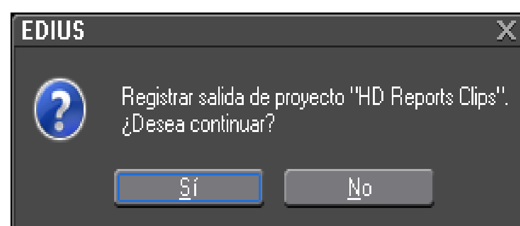
6. Seleccione el destino de registro de salida.

   - Sólo línea de tiempo (secuencia abierta): copia sólo los archivos de la secuencia activa en la línea de tiempo.
   - Todo: copia todos los archivos de todas las secuencias de la línea de tiempo.

7. Haga clic en el botón **Aceptar** para empezar a copiar los archivos seleccionados en la ubicación de registro de salida designada.

Se abrirá el cuadro de diálogo de confirmación de registro de salida que se muestra en la Figura 642.

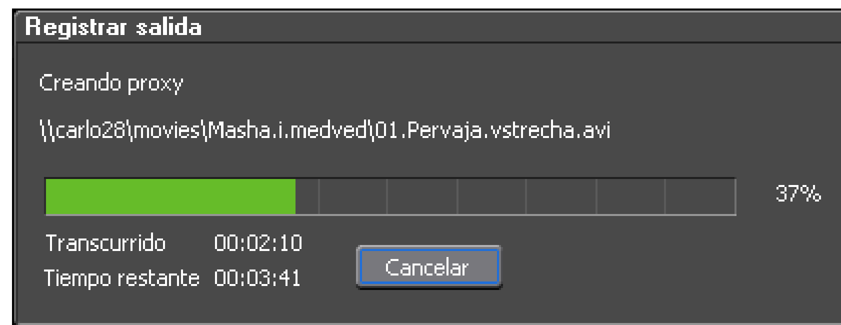
Figura 642. Cuadro de diálogo de confirmación de registro de salida



8. Haga clic en el botón **Sí** para continuar.

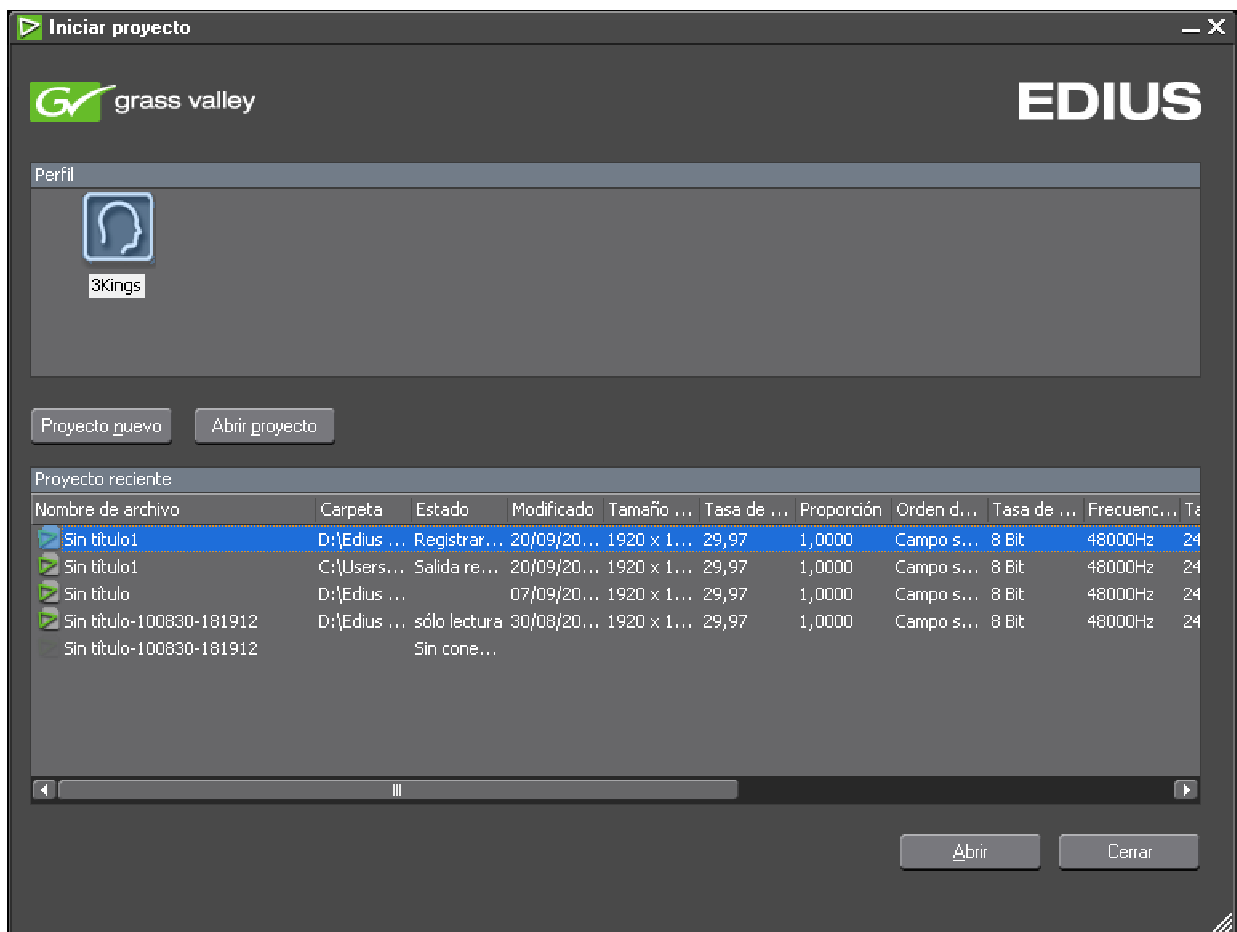
Se abrirá el cuadro de diálogo de progreso del registro de salida que se muestra en la Figura 643.

Figura 643. Cuadro de diálogo de progreso de registro de salida



Se cierra el proyecto actual y aparece la pantalla de inicio, que permite seleccionar otro proyecto para su edición. El estado del proyecto aparece como Registrar salida (consulte la Figura 644).

Figura 644. Registro de salida de proyecto en la pantalla de inicio



La información siguiente se registra en el proyecto cuya salida se ha registrado en el ordenador en que se creó:

- Nombre de proyecto y ubicación de destino para el registro de salida
- Número de ID exclusivo para el proyecto cuya salida se registra
- Nombre del perfil de usuario de EDIUS
- Nombre de usuario de Windows
- Hora del registro de salida
- Comentarios
- Indicador de estado

Edición del proyecto con salida registrada en otro ordenador

Un proyecto con salida registrada se abre como cualquier otro proyecto de EDIUS.

Nota En este tipo de proyectos, no se registra la entrada en otro ordenador. Se abren como cualquier otro proyecto. La entrada de un proyecto con salida registrada sólo se registra en el ordenador de origen cuando se han realizado ediciones en otro ordenador.

1. Conecte la unidad extraíble que contiene el proyecto con salida registrada en el ordenador en el que vaya a editar el proyecto.
2. Si EDIUS no se está ejecutando en el ordenador, inicie EDIUS y haga clic en el botón **Abrir proyecto** de la pantalla de inicio.
3. Si EDIUS ya se está ejecutando en el ordenador, realice una de las acciones siguientes en el editor:

- Seleccione Archivo>Abrir proyecto en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Haga clic en el botón **Abrir proyecto** en la línea de tiempo.
- Pulse las teclas [**CTRL**]+[**O**] en el teclado.

4. Vaya a la ubicación de la unidad extraíble en la que se encuentre el proyecto con salida registrada y seleccione el archivo de proyecto (extensión .ezp) que desee abrir.
5. Edite el proyecto como desee.

Nota Puede añadir clips, editar los clips existentes, eliminar clips del proyecto, etc.

6. Guarde el proyecto una vez finalizada la edición.

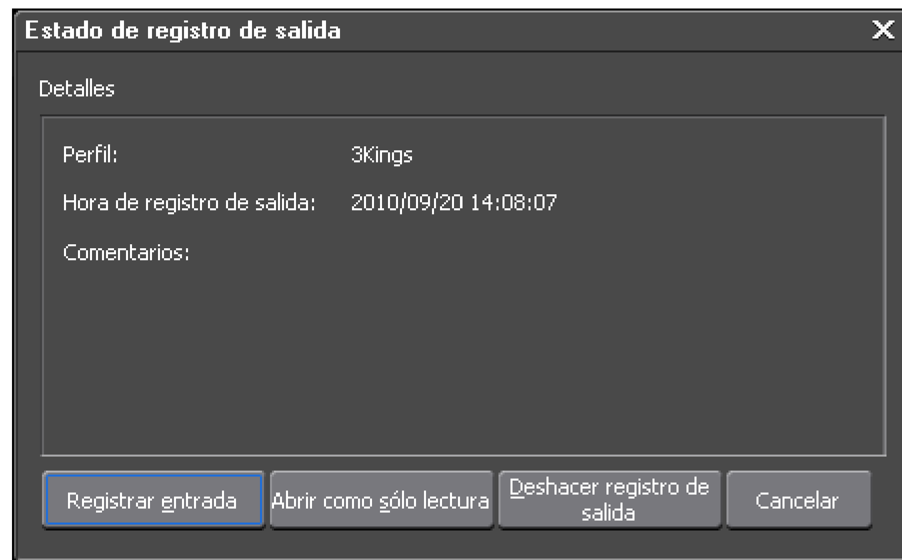
Todos los cambios se guardarán en la ubicación con salida registrada en el disco extraíble.

Nota Si la ubicación de registro de salida es una unidad flash USB u otro dispositivo con acceso de escritura más lento, asegúrese de que ha finalizado la escritura en la unidad antes de eliminar el dispositivo del ordenador.

Registro de entrada de un proyecto con salida registrada

Siempre que se haya registrado la salida del proyecto en el ordenador de origen, aparecerá el cuadro de diálogo Estado de registro de salida de la Figura 645 cuando se solicite abrir el proyecto desde la pantalla de inicio o desde el editor.

Figura 645. Cuadro de diálogo Estado de registro de salida



Este cuadro de diálogo cuenta con las opciones siguientes:

- Registrar entrada: copia los archivos de proyecto editados de la ubicación de registro de salida en la ubicación del proyecto en el ordenador de origen y marca el proyecto para indicar que se ha registrado la entrada.
- Abrir como sólo lectura: abre los archivos de proyecto originales en el ordenador de origen como proyecto de sólo lectura. Cualquier cambio en el proyecto debe guardarse con un nombre de proyecto diferente.

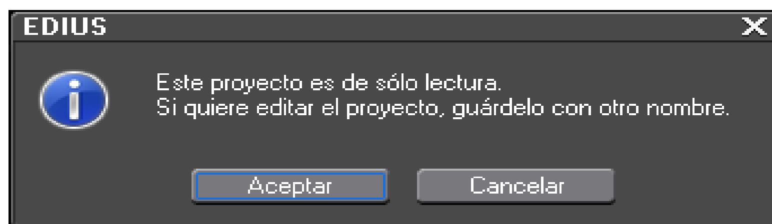
  Al abrir un proyecto en el modo de sólo lectura, el indicador de sólo lectura se muestra en la barra de estado de la línea de tiempo, como se ilustra en la Figura 646.

Figura 646. Indicador de sólo lectura de la barra de estado



Aparece el cuadro de diálogo de confirmación de la Figura 647 cuando se guardar un proyecto abierto en modo de sólo lectura.

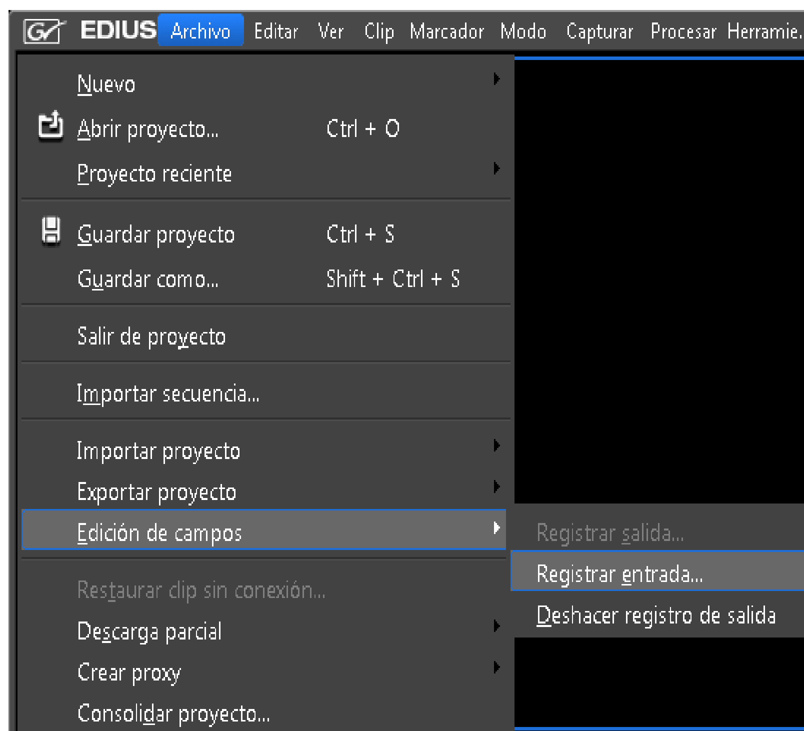
Figura 647. Cuadro de diálogo de guardado en modo de sólo lectura



Haga clic en el botón **Aceptar** para abrir un cuadro de diálogo Guardar como y guardar el proyecto con un nombre nuevo.

Si se abre un proyecto con salida registrada como proyecto de sólo lectura, también se puede registrar la entrada seleccionando Archivo>Edición de campos>Registrar entrada o bien cancelar la salida seleccionando Archivo>Edición de campos>Deshacer registro de salida en la barra de menús de la ventana de visualización. Consulte la Figura 648.

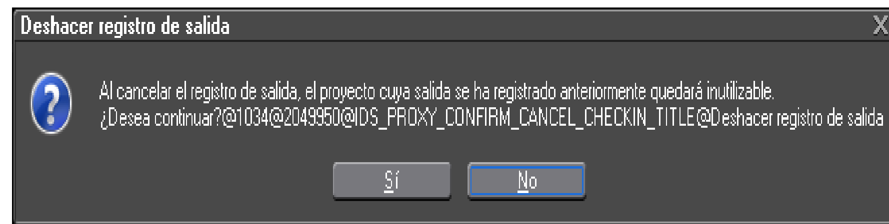
Figura 648. Opciones de menú Registrar entrada y Deshacer registro de salida de Edición de campos



- Deshacer registro de salida: si se selecciona esta opción, se abre el cuadro de diálogo de registro de salida que se muestra en la Figura 649.

Nota Al hacer clic en el botón **Sí**, el proyecto con salida registrada ya no se podrá utilizar. El proyecto original de la ubicación original se puede editar y deja de ser un proyecto con salida registrada. Los archivos con salida registrada en la unidad extraíble no se podrán utilizar.

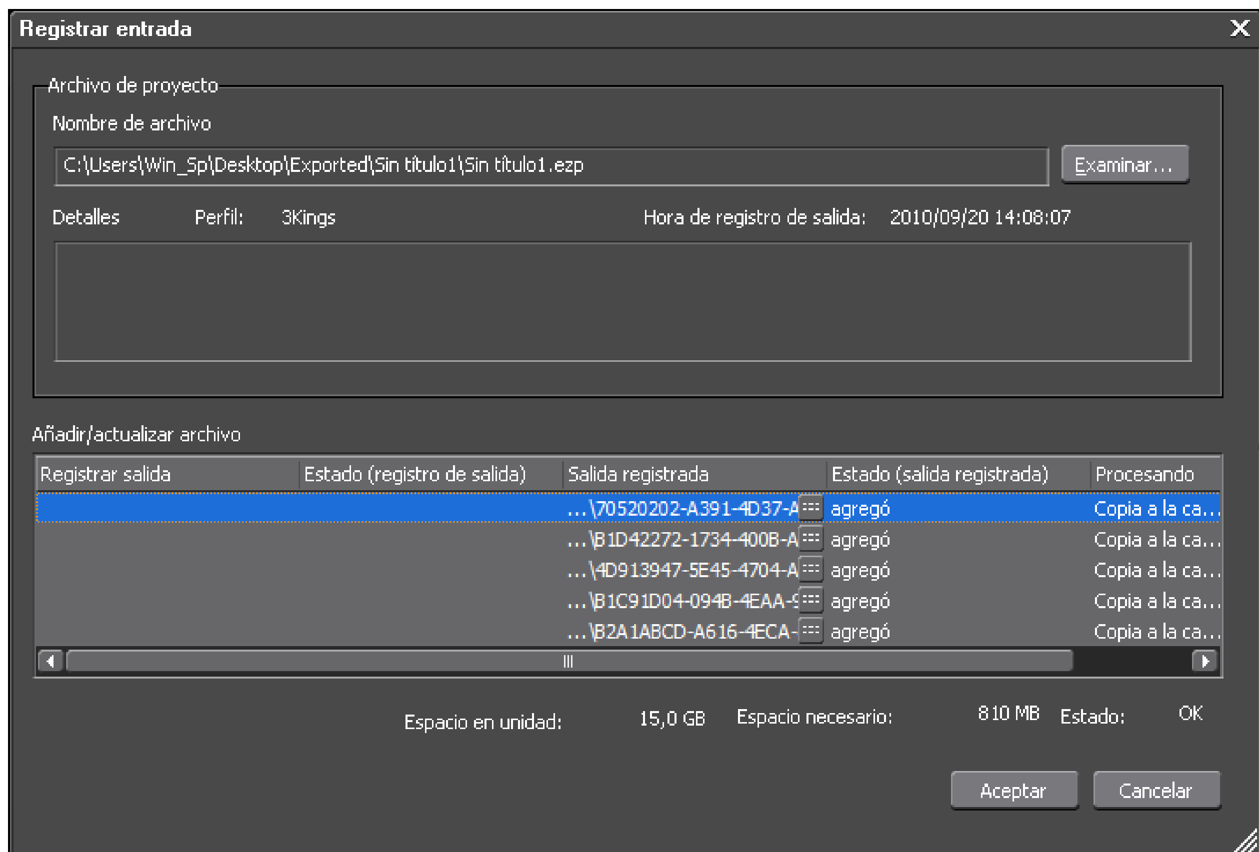
Figura 649. Cuadro de diálogo de anulación de registro de salida



- Cancelar: cancela y cierra el cuadro de diálogo.

Si la opción Registrar entrada está seleccionada, se abrirá el cuadro de diálogo Registrar entrada de la Figura 650.

Figura 650. Cuadro de diálogo Registrar entrada



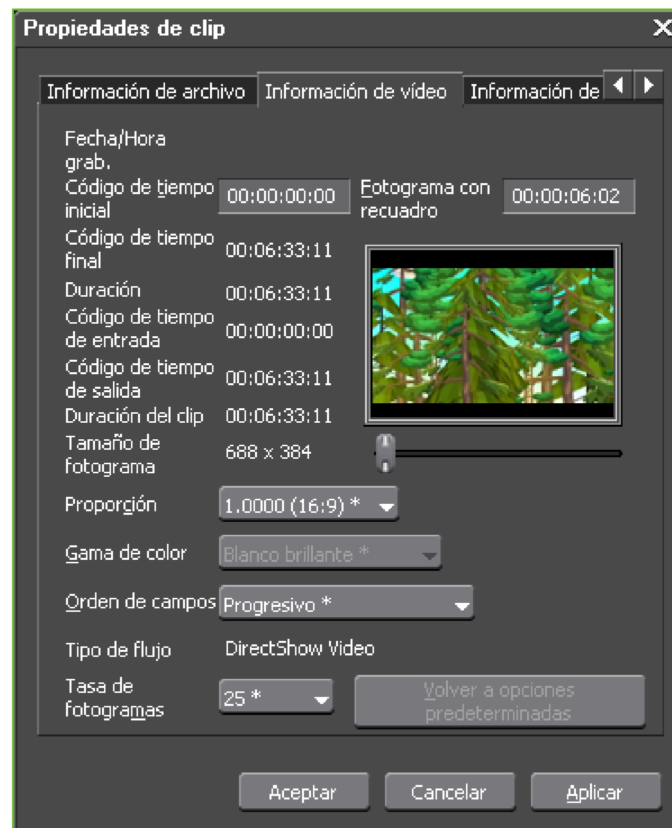
El cuadro de diálogo Registrar entrada contiene la información siguiente:

- Nombre de archivo de proyecto cuya entrada se va a registrar

Nota Puede buscar y seleccionar cualquier proyecto con salida registrada aunque dicho proyecto seleccionado en la pantalla de inicio o en el editor sea el archivo de proyecto mostrado inicialmente.

- Nombre de perfil de usuario de EDIUS y hora de registro de salida para el proyecto seleccionado
- Archivos añadidos/actualizados: es una lista de los archivos añadidos o actualizados en el proyecto en otro ordenador desde que se registró la salida en el ordenador de origen. Si aparece un botón ::: en una entrada, puede hacer clic en él para abrir el cuadro de diálogo Propiedades de clip (consulte la Figura 651) y ver información sobre el archivo añadido o actualizado.

Figura 651. Cuadro de diálogo Propiedades de clip



- Opciones de procesamiento: en función del estado del archivo, las opciones de procesamiento incluyen:
  - Utilizar el archivo de origen inicial
  - Utilizar el archivo de origen modificado en el segundo ordenador
  - Copiar en la carpeta de proyecto
  - No hacer nada (seleccione esta opción si el origen no está conectado)
- Comprobar el espacio de almacenamiento disponible en la ubicación de proyecto original en el ordenador de origen y el espacio necesario para registrar la entrada del proyecto.

Nota Si no hay suficiente espacio en la ubicación de almacenamiento del proyecto original, el botón Aceptar del cuadro de diálogo Registrar entrada aparecerá atenuado. Para continuar con el registro de entrada, deberá liberar espacio eliminando archivos innecesarios de la unidad de origen o cambiando las opciones de procesamiento en el cuadro de diálogo Registrar entrada para que el proyecto requiera menos espacio.

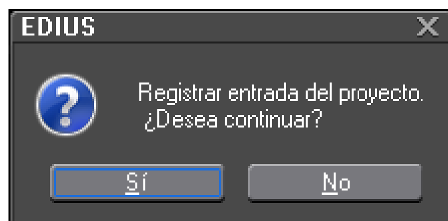
Para registrar la entrada de un proyecto:

1. Busque el archivo de proyecto cuya entrada desea registrar.

2. Si se ha actualizado o añadido algún archivo, seleccione la opción de procesamiento que desee.
3. Haga clic en el botón **Aceptar** para registrar la entrada del proyecto.

Se abrirá el cuadro de diálogo Registrar entrada de la Figura 652.

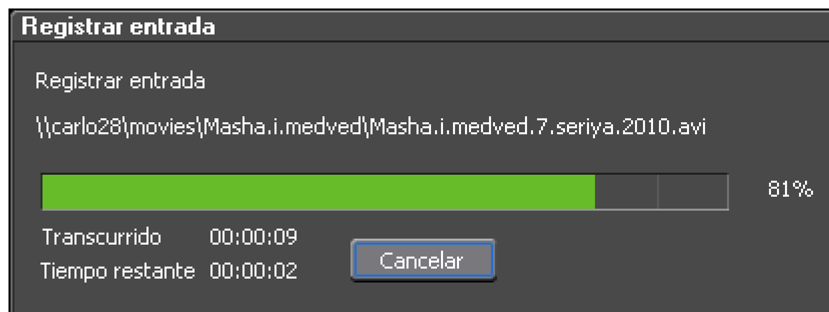
Figura 652. Cuadro de diálogo de confirmación de registro de entrada



4. Haga clic en el botón **Sí** para registrar la entrada del proyecto seleccionado.

Se abrirá el cuadro de diálogo de progreso de registro de entrada de la Figura 653.

Figura 653. Cuadro de diálogo de progreso de registro de entrada



Cuando haya finalizado el registro de entrada del proyecto, el proyecto aparecerá en el editor con los elementos añadidos o las ediciones realizadas en el proyecto mientras tenía la salida registrada.

De portátil a sobremesa

En este caso, se inicia el proyecto en un portátil y luego se transfiere a un equipo de sobremesa para su edición final y su producción.

Nota En esta sección se describe el proceso de mover un proyecto de un equipo a otro cuando el proyecto no se volverá a editar en el ordenador de origen. Aunque en una situación de edición de campos común se utilizaría un portátil como equipo de origen y un equipo de sobremesa para la edición final y la producción, estos procedimientos también resultan de utilidad entre dos equipos de sobremesa o dos portátiles.

Este procedimiento no implica el uso de los procedimientos de registro de salida y de entrada descritos anteriormente, ya que el proyecto no se devuelve al ordenador de origen.

Este flujo de trabajo consta de tres o cuatro pasos:

- Consolidar el proyecto
- Copiar la carpeta del proyecto consolidado en una unidad USB extraíble

Nota Puede que este paso no sea necesario si se ha especificado un directorio en una unidad USB extraíble durante la consolidación del proyecto.

- Copiar la carpeta consolidada de la unidad USB al ordenador de sobremesa
- Abrir el proyecto de EDIUS en el equipo de sobremesa

Consolidación de proyectos

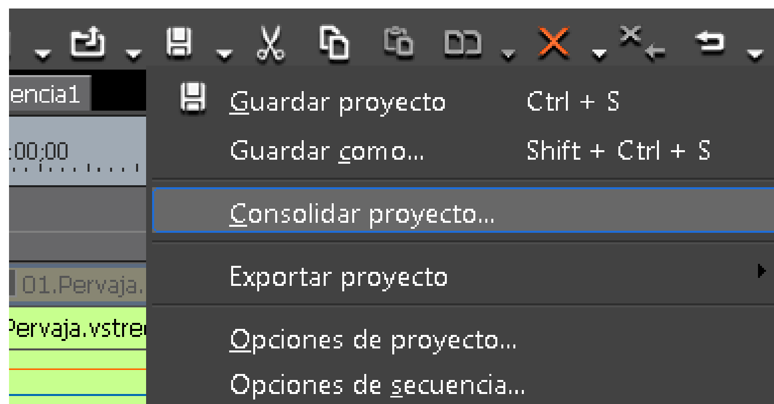
Dado que es posible que el material incluido en un proyecto se encuentre en varios lugares en el disco duro del portátil, es preciso consolidar primero el proyecto antes de copiarlo en una unidad USB extraíble.

Para consolidar un proyecto, siga estos pasos:

1. Haga clic en el botón de lista [▽] del botón **Guardar proyecto** y seleccione Consolidar proyecto... en el menú, como se muestra en la Figura 654.

Nota Un método alternativo es seleccionar Archivo>Consolidar proyecto... en la barra de menús de la ventana de visualización.

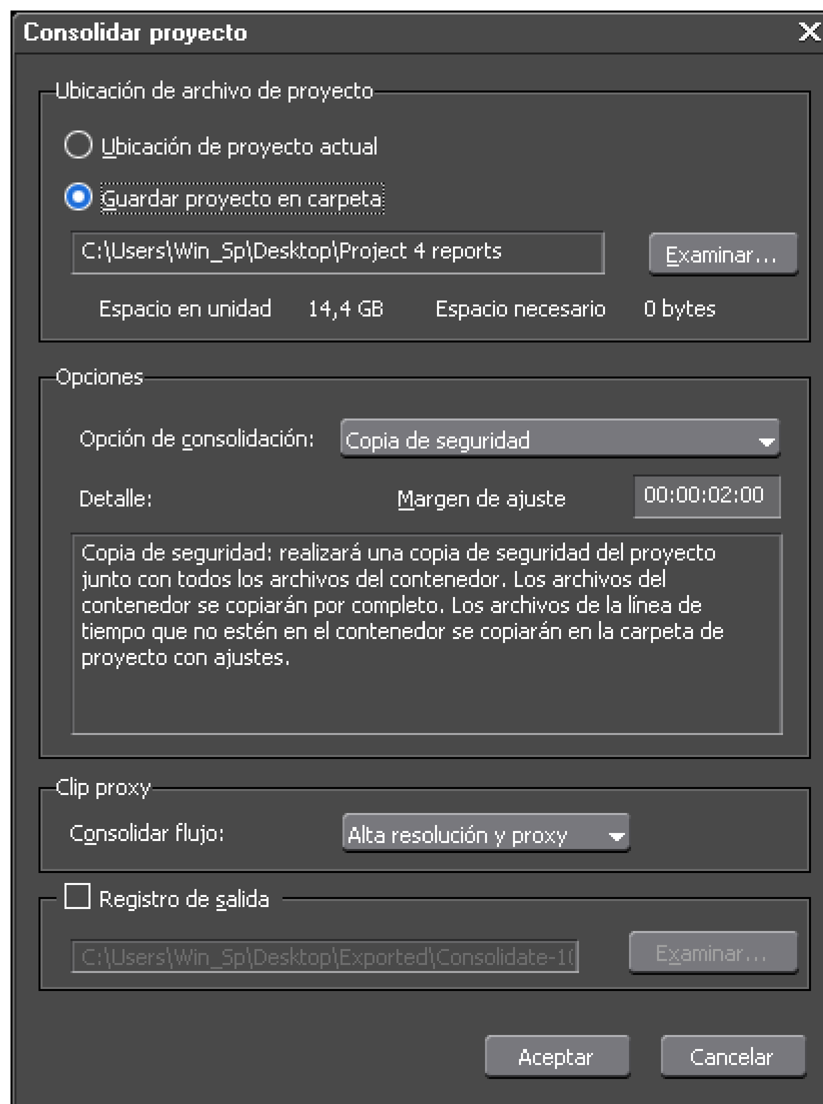
Figura 654. Menú Guardar proyecto de la línea de tiempo - Consolidar proyecto



Aparece el cuadro de diálogo Consolidar proyecto, tal y como se muestra en la Figura 655.

Nota Si aparece un mensaje que indica que no hay suficiente espacio en el disco para la consolidación, cambie la ubicación de destino donde desea guardar el proyecto por una unidad con más espacio disponible.

Figura 655. Cuadro de diálogo Consolidar proyecto



2. Seleccione las opciones de consolidación que desee de acuerdo con las siguientes explicaciones:

Ubicación de archivo de proyecto

Seleccione la ubicación donde guardar el proyecto consolidado.

Ubicación de proyecto actual

Si se selecciona esta ubicación, los archivos del proyecto actual se sobrescriben con los archivos de proyectos consolidados.

Guardar proyecto en carpeta

Especifique la ubicación de una nueva carpeta donde guardar los archivos consolidados del proyecto. Si se selecciona esta opción, especifique o busque la ubicación de la carpeta donde guardar los archivos.

Nota Si se consolida el proyecto para transferirlo a otro ordenador, puede especificar una ubicación para la carpeta de proyecto en una unidad USB extraíble. Cuando se selecciona una carpeta de proyecto, se muestra el espacio disponible y el espacio necesario en la unidad para los archivos consolidados. El espacio necesario se muestra de color rojo si supera el espacio disponible.

Opciones

En la lista desplegable Opción de consolidación, seleccione el método de consolidación que desee. Los detalles del método de consolidación se muestran en la ventana Detalle con la selección de cada opción.

Limpieza

Se limpiará la unidad de disco duro. Se eliminarán los archivos que no se utilicen en el proyecto. Una vez borrados los archivos, se eliminarán permanentemente de la unidad del disco duro.

Copia de seguridad

Realizará una copia de seguridad del proyecto junto con todos los archivos del contenedor. Se copiarán todos los archivos del contenedor. Se ajustarán los archivos de la línea de tiempo, pero no los del contenedor (sólo se copia el área utilizada de los archivos) y se copiarán en la carpeta del proyecto.

Se puede definir un margen de ajuste para esta opción. El intervalo permitido para el margen de ajuste va de 00:00:00;00 a 00:01:00;00. El margen de ajuste es el área entre clips que se puede usar para añadir transiciones y fundidos de sonido o para definir con precisión el ajuste de los clips.

Copia de seguridad (sin ajuste)

Se realizará una copia de seguridad de todo el proyecto. Se copiarán todos los archivos que se utilizan en el proyecto en la carpeta del proyecto. Los archivos que ya se encuentren en la carpeta del proyecto no se volverán a copiar.

Copia de seguridad y limpieza

Se realizará una copia de seguridad del proyecto con ajuste, y se limpiará la unidad de disco duro. Se ajustarán los archivos que se utilizan en el proyecto (sólo se copia el área utilizada de los archivos) y se copiarán en la carpeta del proyecto. Se eliminarán los archivos que

no se utilicen en el proyecto. Esta operación permite ahorrar espacio en disco, pero los archivos eliminados no se pueden recuperar.

Se puede definir un margen de ajuste para esta opción. El intervalo permitido para el margen de ajuste va de 00:00:00;00 a 00:01:00;00. El margen de ajuste es el área entre clips que se puede usar para añadir transiciones y fundidos de sonido o para definir con precisión el ajuste de los clips.

Copia de seguridad y limpieza (sin ajuste)

Se realizará una copia de seguridad del proyecto y se limpiará la unidad de disco duro. Los archivos que se utilicen en el proyecto se copiarán por completo sin ajustes. Se eliminarán los archivos que no se utilicen en el proyecto.

Personalizado

Si se selecciona Personalizado, las opciones siguientes estarán disponibles:

- Eliminar los clips no utilizados de la línea de tiempo: suprime clips del contenedor que no se usan en la línea de tiempo.
- Dejar sólo las áreas utilizadas en la línea de tiempo: guarda como otro archivo las áreas de clip de la línea de tiempo que se usan en el proyecto. Estos archivos nuevos sustituyen los archivos que actualmente se encuentran en la línea de tiempo.

Nota Esta opción sólo está disponible para los archivos AVI. Los nuevos archivos se guardan en una carpeta que se crea en la carpeta del proyecto.

- Copiar los archivos utilizados en carpeta de proyecto: copia todos los clips utilizados en el proyecto en la carpeta de proyecto que se indica.
- Eliminar los archivos no utilizados del proyecto: elimina todos los clips no utilizados de la carpeta de proyectos.

Nota Esta opción sólo está disponible cuando se selecciona una de las opciones personalizadas. Aunque se seleccione la opción para eliminar archivos que no se utilicen, éstos no se podrán eliminar si los derechos de acceso a la carpeta del proyecto del usuario no permiten operaciones de eliminación.

Clip proxy

Si se usan clips de proxy en el proyecto, seleccione en la lista desplegable si desea incluir en el flujo de consolidación clips de alta resolución y de proxy o sólo clips de alta resolución.

Registro de salida

Seleccione esta opción y escriba o examine la ubicación donde guardar un archivo de registro que contenga los detalles de la operación de consolidación.

3. Haga clic en el botón **Aceptar** para consolidar el proyecto de acuerdo con las opciones seleccionadas.

Nota Si se ha seleccionado la opción Eliminar los archivos no utilizados del proyecto, se muestra un mensaje de confirmación. Haga clic en el botón **Sí** para continuar.

Copia de la carpeta del proyecto consolidado en una unidad USB extraíble

Una vez consolidado el proyecto, todo el material relativo a dicho proyecto se colocará en la carpeta de proyecto que se especifique en la operación de consolidación.

Copia de la carpeta de proyecto en una unidad USB extraíble.

Nota Si la carpeta especificada para la consolidación del proyecto se encuentra en una unidad USB extraíble, no es necesario copiar manualmente la carpeta en la unidad USB.

PRECAUCIÓN Es importante cerrar el proyecto saliendo de EDIUS o abriendo otro proyecto en el ordenador de origen. Si el proyecto sigue abierto en el ordenador de origen cuando se desconecta la unidad USB extraíble, se marcará como de sólo lectura cuando se abra en el ordenador de destino.

Copia de la carpeta de proyecto en el escritorio y apertura de proyecto

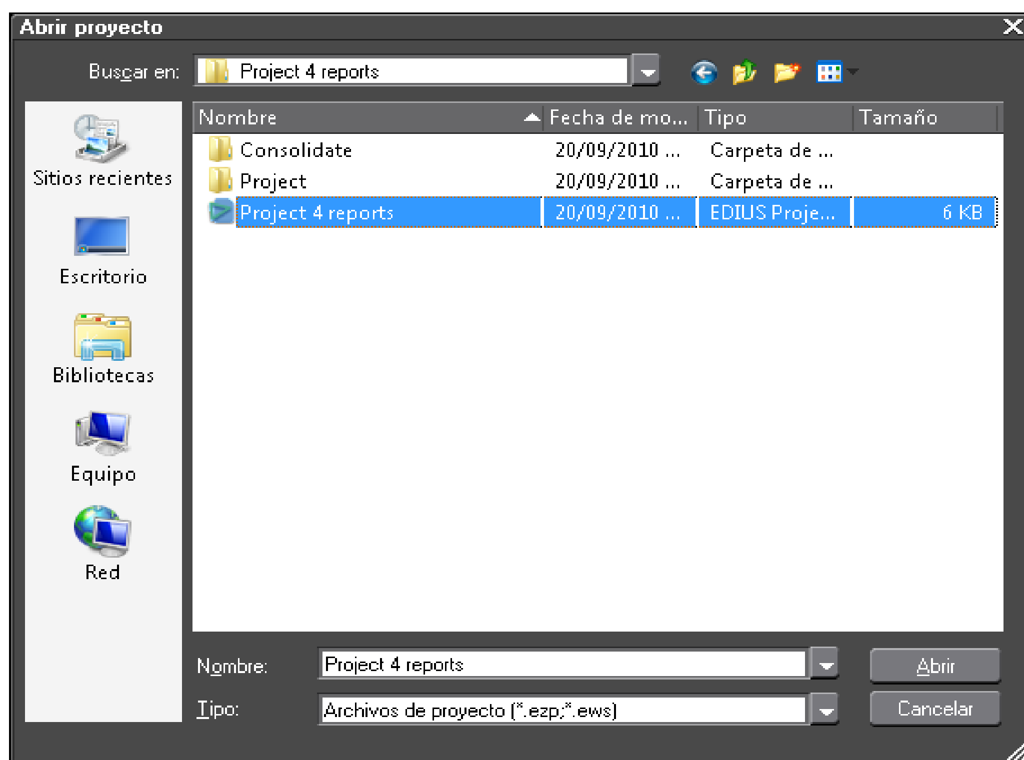
Conecte la unidad extraíble en el puerto USB del ordenador de destino y copie el directorio de proyecto en la ubicación deseada en el ordenador de destino.

Abra el proyecto en EDIUS siguiendo uno de estos métodos:

- Seleccione Archivo>Abrir proyecto en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Haga clic en el botón **Abrir proyecto** en la línea de tiempo.
- Pulse las teclas [**CTRL**]+[**O**] en el teclado.

Se abre el cuadro de diálogo Abrir proyecto que se muestra en la Figura 656.

Figura 656. Apertura de proyecto consolidado



Vaya a la ubicación del ordenador donde ha copiado la carpeta de proyecto consolidado y abra el proyecto.

Marcadores de secuencia y de clip

Los marcadores se establecen principalmente por los motivos siguientes:

- Para designar puntos de capítulos al exportar el proyecto con Grabar en disco.
- Para poderse desplazar rápidamente a una ubicación marcada en la línea de tiempo o en un determinado clip.
- Para marcar determinados puntos o secciones de un clip que se utilizarán en operaciones de línea de tiempo o de clip.

Hay dos clases de paletas de marcadores: Paleta de marcadores de secuencia y Paleta de marcadores de clip. Se utiliza un botón de conmutación para alternar entre las dos cuando se visualiza la paleta de marcadores.

Marcadores de secuencia

Los marcadores de secuencia se colocan en la línea de tiempo de la secuencia. No tienen ninguna asociación con ningún clip. Si un clip se mueve en la línea de tiempo, los marcadores de secuencia pueden hacer referencia o no a un punto del clip, según la posición que tenga el clip en la línea de tiempo respecto a cualquier marcador de secuencia. Todos los clips ubicados en la línea de tiempo están marcados con marcadores de secuencia.

Marcadores de clip

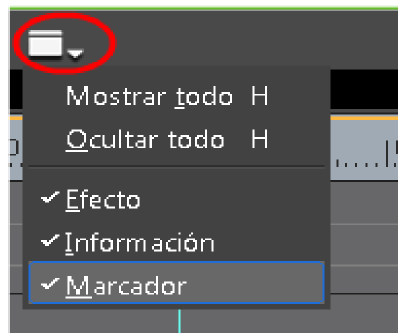
Los marcadores de clip están únicamente en un determinado clip. Si un clip se mueve en la línea de tiempo, los marcadores de clip mantienen su posición en el clip. Los marcadores de clip carecen de asociación con los códigos de secuencia o de línea de tiempo.

Cómo mostrar u ocultar la paleta de marcadores

Para activar o desactivar la visualización de la paleta de marcadores, haga clic en el botón **Activar o desactivar visualización de paleta** en la línea de tiempo y seleccione Marcador en el menú, como se muestra en la Figura 657.

Si hay una marca de selección, se muestra la Paleta de marcadores. Si no hay una marca de selección, no se muestra la Paleta de marcadores.

Figura 657. Menú para activar o desactivar la visualización de la paleta - Paleta de marcadores de secuencia



En la Figura 658 se muestra un ejemplo de Paleta de marcadores de secuencia.

Nota El tamaño y las dimensiones de las paleta de marcadores pueden diferir en los ejemplos, según la distribución de la pantalla.

Métodos alternativos:

- Seleccione Ver>Paleta>Marcador en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Seleccione Ver>Paleta>Mostrar todo o Ver>Paleta>Ocultar todo en la barra de menús de la ventana de visualización.

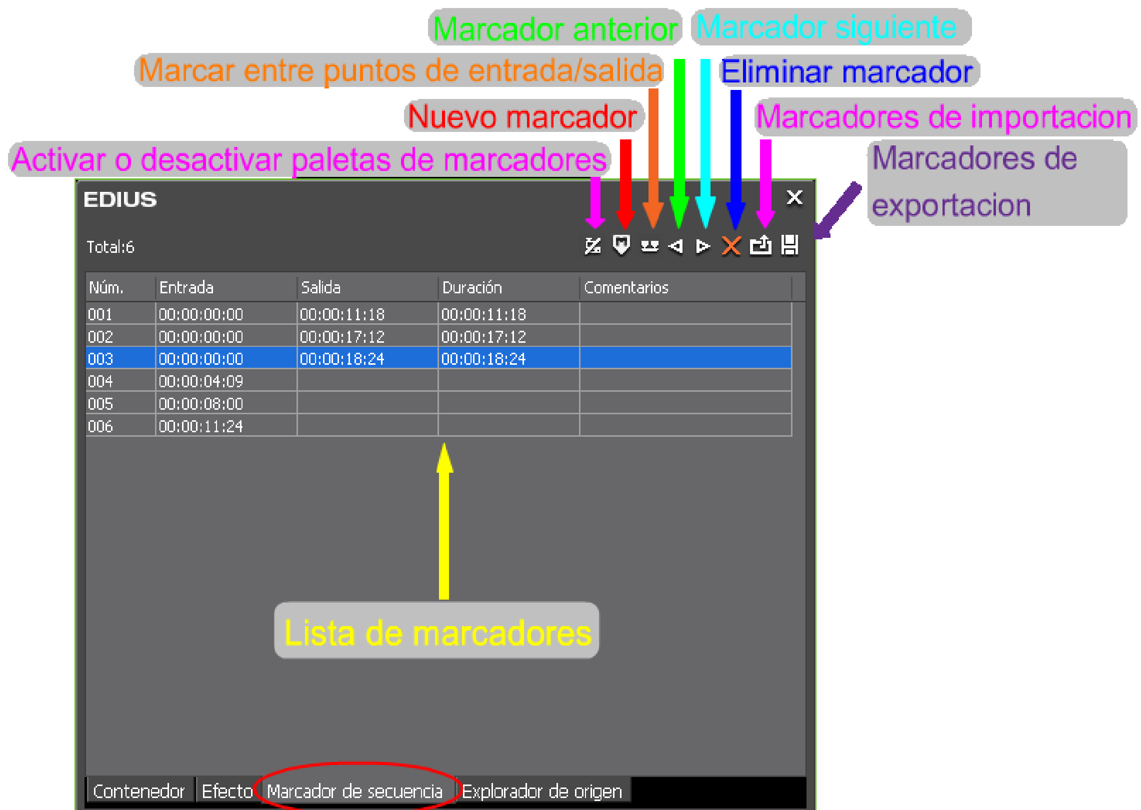
Nota Si se selecciona Mostrar todas las paletas, se presenta información sobre el efecto y paletas de marcadores de secuencias. La selección de Ocultar todas las paletas oculta todas estas paletas.

- Pulse la tecla [**H**] en el teclado para activar o desactivar la visualización de todas las paletas.

Paleta de marcadores de secuencia

La Paleta de marcadores de secuencia y la Paleta de marcadores de clip se visualizan en la ventana Paleta de marcadores; sin embargo, sólo puede verse una de las dos. El botón para alternar (consulte la Figura 658) se utiliza para conmutar entre estas dos paletas de marcadores.

Figura 658. Paleta de marcadores de secuencia



Si está activa la ventana del grabador y se muestra la Paleta de marcadores de secuencia, los botones de función operan de la manera que se explica a continuación.

Activar o desactivar paletas de marcadores

Alterna la Paleta de marcadores entre la Paleta de marcadores de secuencia y la Paleta de marcadores de clip.

Definir marca

Añade un nuevo marcador en la posición del cursor de la línea de tiempo.

Definir marca de entrada/salida

Añade el segmento de clip entre los puntos de entrada y salida a la lista de marcadores.

Marcador anterior

Mueve el cursor de la línea de tiempo hasta el marcador anterior.

Marcador siguiente

Mueve el cursor de la línea de tiempo hasta el marcador siguiente.

Eliminar marcador

Elimina los marcadores seleccionados en la lista de marcadores.

Importar lista de marcadores

Importa una lista de posiciones de marcadores de un archivo.

Exportar lista de marcadores

Exporta la lista de marcadores actuales a un archivo .CSV.

Lista de marcadores

Muestra el número de marcadores, los puntos de entrada y salida y el código de duración de la línea de tiempo, y los comentarios para todos los marcadores.

Paleta de marcadores de clip

La Paleta de marcadores de secuencia y la Paleta de marcadores de clip se visualizan en la ventana Paleta de marcadores; sin embargo, sólo puede

verse una de las dos. El botón para alternar (consulte la Figura 659) se utiliza para conmutar entre estas dos paletas de marcadores.

Nota Si la ventana del reproductor está activa, no es posible cambiar a la Paleta de marcadores de secuencia y el botón de **alternar** está atenuado en gris, como se muestra en la Figura 659.

Figura 659. Paleta de marcadores de clip



Si un clip está cargado en la ventana del reproductor, la vista de la paleta cambia automáticamente a la Paleta de marcadores de clip.

Como se muestra en la Figura 660, los marcadores de clip aparecen en el control deslizante y la barra de posición, debajo de la ventana del reproductor.

Nota Si la Paleta de marcadores de clip está activa, los botones **Definir marcador**, **Definir marca de entrada/salida**, **Eliminar marcador**, **Importar lista de marcadores** y **Exportar lista de marcadores** no están disponibles con el grabador seleccionado. Estas operaciones sólo están disponibles con el reproductor seleccionado.

Figura 660. Reproductor con marcadores de clip



Si está activa la ventana del reproductor y se muestra la Paleta de marcadores de clip, los botones de función operan de la manera que se explica a continuación.

Activar o desactivar paletas de marcadores

El botón de alternar no está activo.

Definir marca

Añade un nuevo marcador en la posición del cursor en la barra de posición del reproductor.

Definir marca de entrada/salida

Añade el segmento de clip entre los puntos de entrada y salida a la lista de marcadores.

Marcador anterior

Mueve el cursor de la barra de posición del reproductor hasta el marcador anterior.

Marcador siguiente

Mueve el cursor de la barra de posición del reproductor hasta el marcador siguiente.

Eliminar marcador

Elimina los marcadores seleccionados en la lista de marcadores.

Importar lista de marcadores

Importa una lista de posiciones de marcadores de un archivo.

Exportar lista de marcadores

Exporta la lista de marcadores actuales a un archivo .CSV.

Lista de marcadores

Muestra el número de marcadores, los puntos de entrada y salida y el código de duración de la línea de tiempo, y los comentarios para todos los marcadores.

Configuración de marcadores

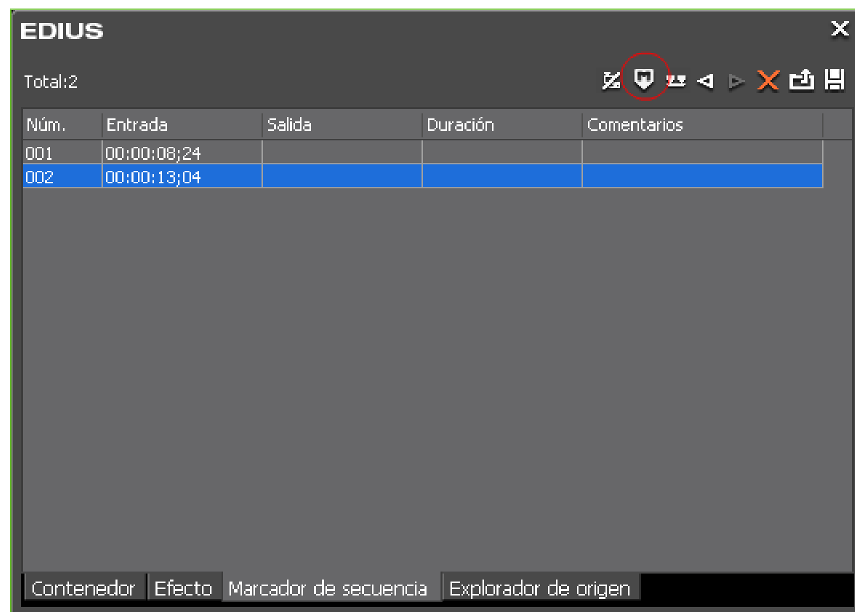
Definición de marcadores en ubicaciones específicas

Para definir un marcador en una ubicación específica en una línea de tiempo de secuencia o en un clip, haga lo siguiente:

1. Sitúe el cursor de la línea de tiempo (marcador de secuencia) o el control deslizante de la barra de posición de la ventana del reproductor (marcador de clip) en la posición en que desee ubicar un marcador.
2. Haga clic en el botón **Definir marcador** de la Paleta de marcadores. Consulte la Figura 661.

Nota Un marcador de clip no puede definirse en el mismo fotograma que un marcador de secuencia. En el mismo fotograma, el marcador de secuencia tiene prioridad sobre el marcador de clip.

Figura 661. Botón Definir marcador de la Paleta de marcadores.



Un marcador de secuencia se define en la línea de tiempo, en la posición del cursor (consulte la Figura 662).

Figura 662. Marcador de secuencia en la línea de tiempo



Un marcador de clip se define en la barra de posición del reproductor, en la posición del control deslizante (consulte la Figura 663).

Figura 663. Marcador de clip en el reproductor



El número de marcador y el código de tiempo de entrada se añaden a la Paleta de marcadores, como se muestra en la Figura 661.

Nota Los valores de Salida y Duración del marcador se quedan en blanco, ya que únicamente afectan a marcadores definidos entre puntos de entrada y de salida.

Métodos alternativos:

- Seleccione Marcador>Añadir marca en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Seleccione Marcador>Añadir marca a punto de entrada/salida en la barra de menús de la ventana de visualización para marcar el segmento del clip entre los puntos de entrada y salida actuales.
- Haga clic con el botón derecho en la lista de marcadores y seleccione Definir marca.
- Si se ha añadido el botón **Añadir marcador** a los botones de la línea de tiempo, haga clic en él. Consulte *Opciones de Botón* en la página 225 para obtener más información.
- Pulse la tecla [**V**].

Marcadores de secuencia

- Haga clic con el botón derecho en un marcador de la escala de tiempo y seleccione Definir marcador de secuencia/Borrar marcador de secuencia (alternar) en el menú.

Marcadores de clip

- Haga clic con el botón derecho en la barra de posición del reproductor y seleccione Definir marcador de clip/Borrar marcador de clip (alternar) en el menú.

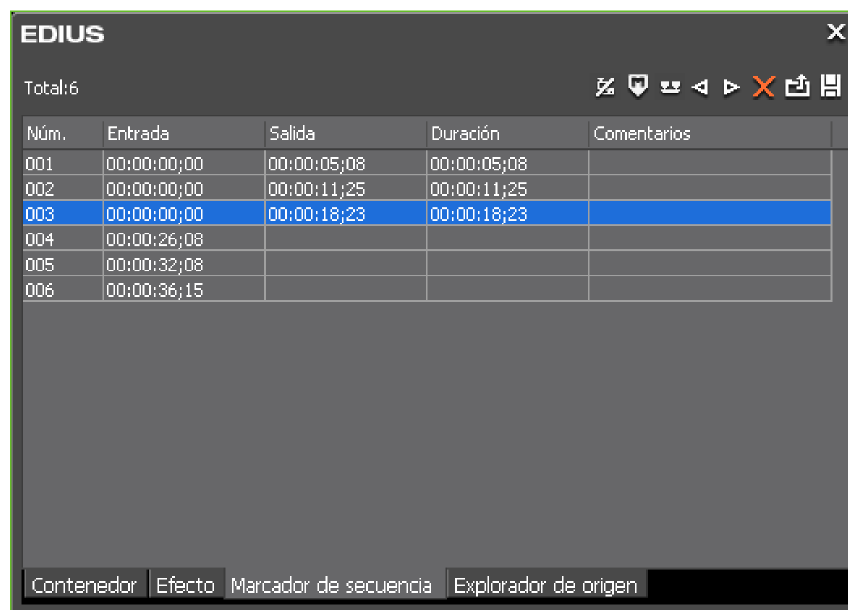
Definición de marcadores entre puntos de entrada y salida

Para definir un marcador para una línea de tiempo de secuencia o un segmento de clip entre los puntos de entrada y salida actuales, en la Paleta de marcadores haga clic en el botón **Definir marca de entrada/salida**. Consulte la Figura 661.

Si no existe un punto de entrada, como tal se utiliza el comienzo del clip. Si no existe un punto de salida, como tal se utiliza el final del clip.

Nota Un marcador de clip no puede definirse en el mismo fotograma que un marcador de secuencia. En el mismo fotograma, el marcador de secuencia tiene prioridad sobre el marcador de clip.

Figura 664. Definición de marcadores entre puntos de entrada y salida en la Paleta de marcadores



Los marcadores que se definen entre los puntos de entrada y salida actuales figuran en la lista de marcadores con un código de tiempo de entrada, uno de salida y una duración. La duración es el tiempo que el segmento de clip abarca entre los puntos de entrada y salida.

Métodos alternativos:

- Seleccione Marcador>Añadir marca a punto de entrada/salida en la barra de menús de la ventana de visualización para marcar el segmento del clip entre los puntos de entrada y salida actuales.
- Haga clic con el botón derecho en la lista de marcadores y seleccione Definir marca de entrada/salida en el menú.
- Pulse la tecla **[V]**.

Marcadores de secuencia

- Haga clic con el botón derecho en un marcador de la escala de tiempo y seleccione Definir marcador de secuencia/Borrar marcador de secuencia (alternar) en el menú.

Marcadores de clip

- Haga clic con el botón derecho en la barra de posición del reproductor y seleccione Definir marcador de entrada/salida de clip en el menú.

Limitaciones

Los marcadores no se pueden definir entre los puntos de entrada y salida en los casos que se comentan en los ejemplos siguientes:

El vídeo y el sonido tienen puntos de entrada y salida diferentes

Como se muestra en la Figura 665 y la Figura 666, si las partes de vídeo y sonido presentan puntos de entrada y salida diferentes, la operación de definir marcadores entre puntos de entrada y salida no está disponible.

Figura 665. Puntos de entrada y salida diferentes de vídeo y sonido



Figura 666. Puntos de entrada y salida diferentes de vídeo y sonido Ejemplo 2



El vídeo y el sonido tienen los mismos puntos de entrada (o salida) y los puntos de salida (o entrada) diferentes

Como se muestra en la Figura 667 y la Figura 668, si las partes de vídeo y sonido presentan los mismos puntos de entrada (o salida) y puntos de salida (o entrada) diferentes, la operación de definir marcadores entre puntos de entrada y salida no está disponible.

Figura 667. Puntos de entrada iguales y puntos de salida diferentes de vídeo y sonido

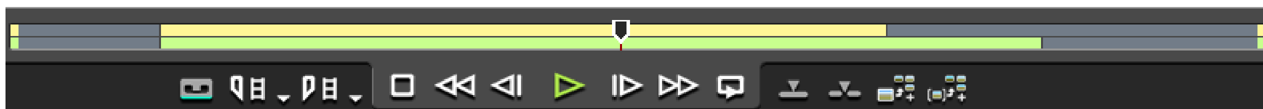


Figura 668. Puntos de entrada diferentes y puntos de salida iguales de vídeo y sonido



Nota Como se muestra en la Figura 669, si las partes de vídeo y sonido presentan los mismos puntos de entrada y salida, la operación de definir marcadores entre puntos de entrada y salida no está disponible.

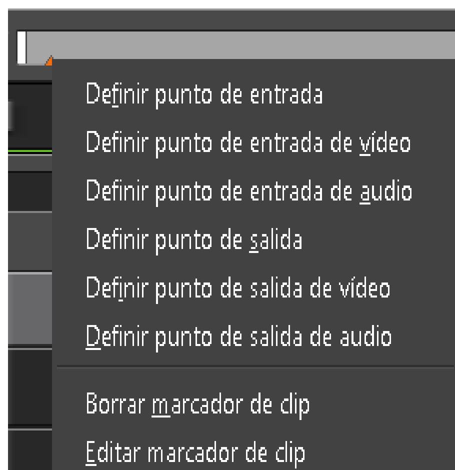
Figura 669. El vídeo y el sonido tienen los mismos puntos de entrada y salida



Menús de comandos de teclas de marcadores y controles deslizantes

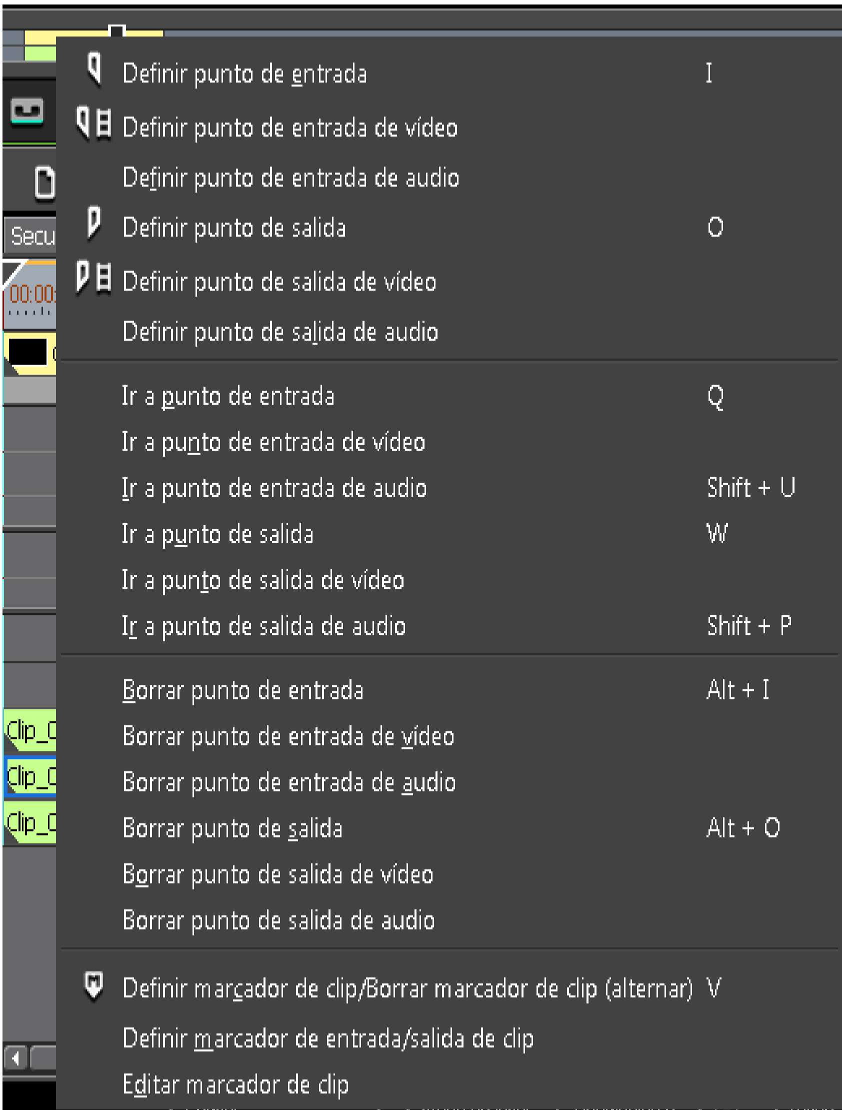
Si se hace clic con el botón derecho en un marcador de clip en la ventana del reproductor, aparece el menú contextual de la Figura 670. Seleccione la operación que quiera en el menú.

Figura 670. Menú de comandos de teclas de marcadores de clip



Al hacer clic con el botón derecho en el control deslizante de la ventana de visualización se abre el menú de la Figura 671.

Figura 671. Menú de comandos de teclas del control deslizante de la ventana del reproductor



Seleccione la operación que quiera en el menú.

Menú de comandos de teclas de cursor de línea de tiempo y de marcador de secuencia

Al hacer clic con el botón derecho en un marcador de secuencia en la línea de tiempo, se muestra el menú de la Figura 672. Seleccione la operación que quiera en el menú.

Figura 672. Menú de comandos de teclas de cursor de línea de tiempo o de marcador de secuencia

Definir punto de entrada	I
Definir punto de salida	O
Definir marcador de secuencia/Borrar marcador de secuencia (alternar)	V
Ir a punto de entrada	Q
Ir a punto de salida	W
Ir a marcador de secuencia anterior	Shift + Page up
Ir a marcador de secuencia siguiente	Shift + Page down
Borrar punto de entrada	Alt + I
Borrar punto de salida	Alt + O
Borrar punto de entrada/salida	
Borrar marca de secuencia	
Eliminar punto de entrada/salida	
Eliminar vinculación de punto de entrada/salida	Alt + D
Procesar	
Procesar punto de entrada/salida	
Procesar y añadir a línea de tiempo	Shift + Q
Editar marcador de secuencia...	
Importar lista de marcadores de secuencia...	
Exportar lista de marcadores de secuencia...	
Añadir a lista de exportación en lote	
Añadir a exportación en lote (exportador predeterminado)	
Añadir a exportación en lote (formato de proyecto)	

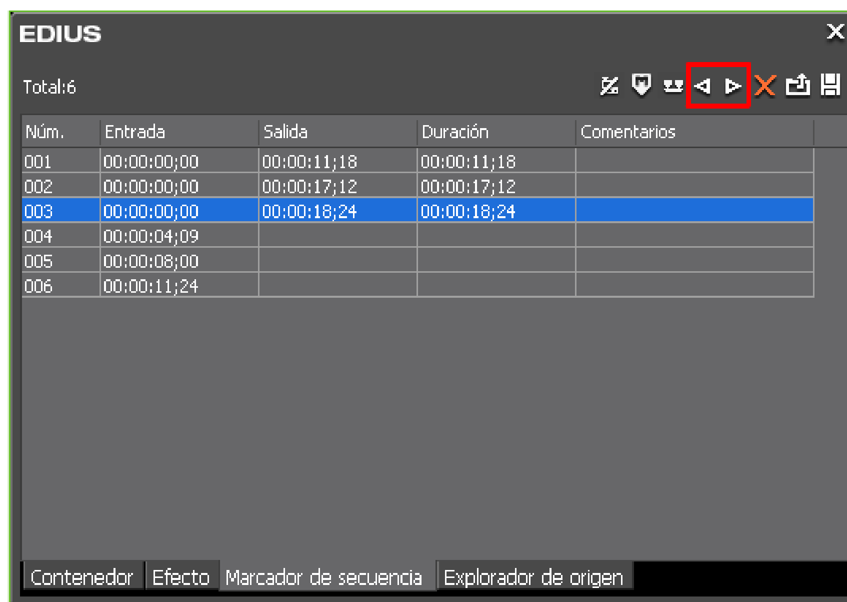
Selección de una posición de marcador

Para seleccionar una marcador en la línea de tiempo (marcadores de secuencia) o en la barra de posición de la ventana del reproductor (marcadores de clip), efectúe una de las acciones siguientes:

- Use los botones Marcador anterior y Marcador siguiente en la Paleta de marcadores. Consulte la Figura 673

Nota Al desplazarse al marcador anterior o al siguiente en la línea de tiempo, el cursor se coloca en el punto de entrada y el marcador de entrada/salida. Con el marcador de entrada/salida seleccionado, puede seleccionar el punto de salida haciendo clic en él; ahora bien, los botones Anterior y Siguiente no seleccionan el punto de salida de un marcador de entrada/salida.

Figura 673. Botones Marcador anterior y Marcador siguiente



- Haga doble clic en el marcador que se desee en la lista de marcadores.

Marcadores de secuencia

- Haga clic con el botón derecho en la escala de tiempo y seleccione en el menú Ir a marcador de secuencia anterior o Ir a marcador de secuencia siguiente.
- Seleccione Marcador>Ir a marcador de secuencia anterior o Ir a marcador de secuencia siguiente en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Haga doble clic en el marcador que desee en la escala de tiempo.
- Pulse las teclas [**MAYÚS**]+[**Re Pág**] en el teclado para ir al marcador anterior.
- Pulse las teclas [**MAYÚS**]+[**Av Pág**] en el teclado para ir al marcador siguiente.

Al seleccionar un marcador, el cursor de la línea de tiempo (marcador de secuencia) o el control deslizante de la ventana del reproductor (marcador de clip) se desplazan al marcador seleccionado, como se muestra en la Figura 674 y la Figura 675.

Figura 674. Marcador de secuencia seleccionado

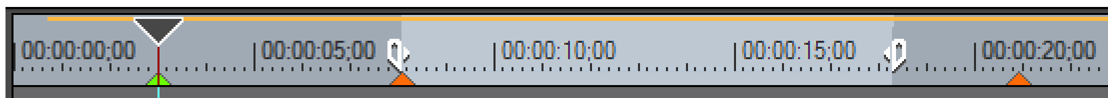
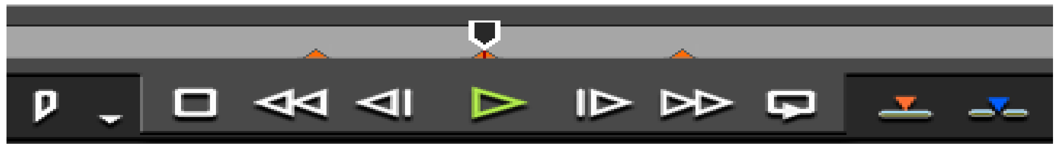


Figura 675. Marcador de clip seleccionado



Al seleccionar un marcador de entrada/salida, el segmento del marcador de entrada/salida queda resaltado, como se muestra en la Figura 676 y la Figura 677.

Figura 676. Marcador de secuencia de entrada/salida seleccionado

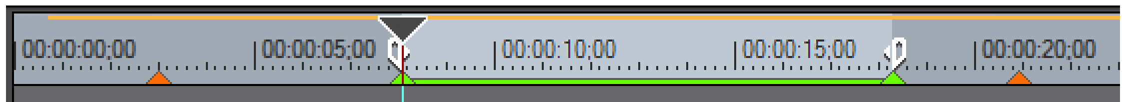


Figura 677. Marcador de entrada/salida seleccionado de clip



Desplazamiento de marcadores

Los marcadores se pueden mover en la línea de tiempo o en la barra de posición de la ventana del reproductor arrastrándolos a otra ubicación.

Eliminación de marcadores

Para eliminar un marcador de la lista de marcadores, haga lo siguiente:

1. Seleccione el marcador o los marcadores que eliminar en la lista de marcadores.
2. Haga clic en el botón **Eliminar** .

Métodos alternativos:

- Arrastre el marcador que eliminar de la lista de marcadores y suéltelo fuera de la Paleta de marcadores.
- Arrastre el marcador que eliminar de la lista de marcadores y suéltelo en el botón **Eliminar marcador**.
- Haga clic con el botón derecho en el marcador que eliminar en la lista de marcadores y seleccione Borrar marcador en el menú.
- Seleccione el marcador de la lista de marcadores y pulse la tecla [**SUPR**] en el teclado.

Marcadores de secuencia

- Haga clic con el botón derecho en un marcador de la escala de tiempo y seleccione Definir marcador de secuencia/Borrar marcador de secuencia (alternar) en el menú.
- Haga clic con el botón derecho en un marcador de la escala de tiempo y seleccione Borrar marca de secuencia>Marcador de secuencia actual en el menú.

Nota Para eliminar simultáneamente todos los marcadores, haga clic con el botón derecho en un marcador en la escala de tiempo y seleccione en el menú Borrar marca de secuencia>Todo.

Marcadores de clip

- Haga clic con el botón derecho en un marcador de la barra de posición de la ventana del reproductor y seleccione Borrar marcador de clip en el menú.

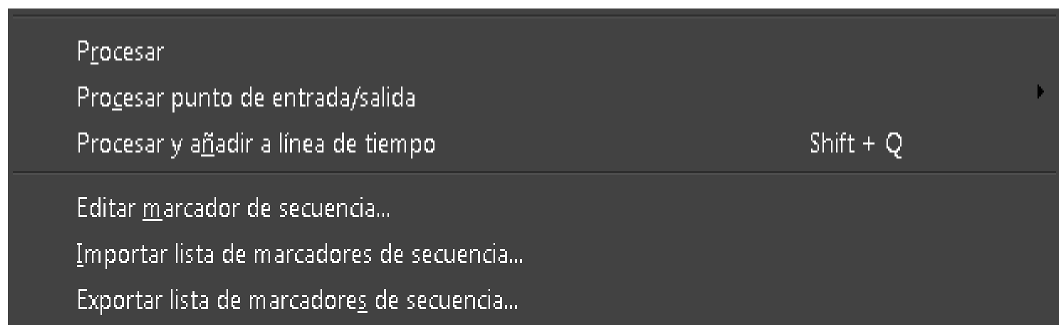
Especificación de comentarios de marcador

Paleta de marcadores de secuencia

Para añadir comentarios a un marcador, siga estos pasos:

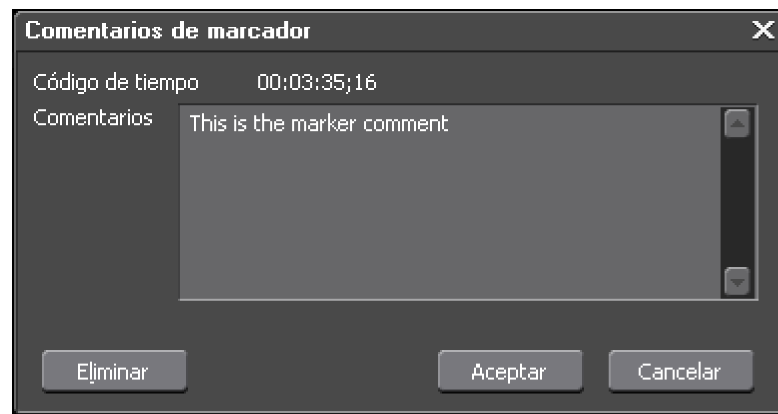
1. Haga clic con el botón derecho en un marcador en la línea de tiempo y seleccione Editar marcador de secuencia en el menú, como se muestra en la Figura 664.

Figura 678. Menú Marcador - Editar marcador de secuencia



Aparece el cuadro de diálogo Comentarios de marcador que se muestra en la Figura 679.

Figura 679. Cuadro de diálogo Comentarios de marcador



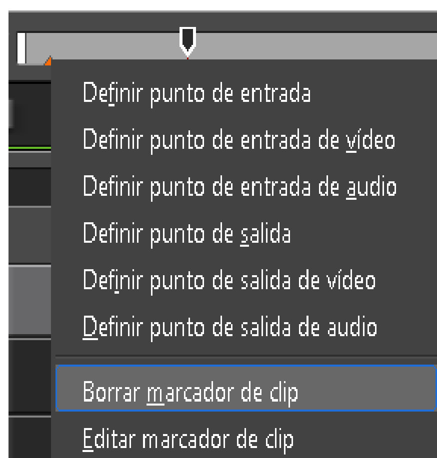
2. Especifique los comentarios deseados y haga clic en el botón **Aceptar**.

Paleta de marcadores de clip

Para añadir comentarios a un marcador, siga estos pasos:

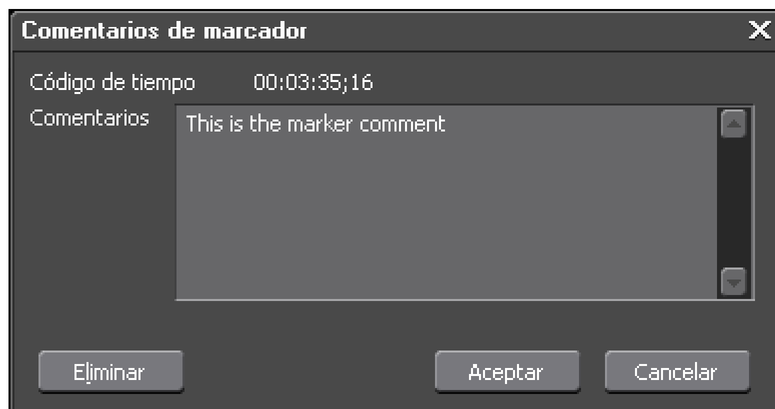
1. Haga clic con el botón derecho en la barra de posición de la ventana del reproductor y seleccione Editar marcador de secuencia en el menú, como se muestra en la Figura 680.

Figura 680. Menú Marcador - Editar marcador de clip



Aparece el cuadro de diálogo Comentarios de marcador que se muestra en la Figura 681.

Figura 681. Cuadro de diálogo Comentarios de marcador



2. Especifique los comentarios deseados y haga clic en el botón **Aceptar**.

Métodos alternativos:

- Haga clic con el botón derecho en el marcador que desee de la lista de marcadores y seleccione Editar marcador de secuencia en el menú.
- Haga clic en el campo Comentarios del marcador que desee en la lista de marcadores y escriba el comentario.
- Para especificar un comentario para el primer marcador (después de comenzar la entrada de comentario), pulse las teclas [**CTRL**]+[**INICIO**], [**REPÁG**] del teclado.
- Para especificar un comentario para el último marcador (después de comenzar la entrada de comentario), pulse las teclas [**CTRL**]+[**INICIO**], [**Av Pág**] del teclado.

- Con el fin de especificar un comentario para el marcador anterior (después de comenzar la entrada de comentario), pulse las teclas [**CTRL**]+[↑] del teclado.
- Con el fin de especificar un comentario para el marcador siguiente (después de comenzar la entrada de comentario), pulse las teclas [**CTRL**]+[↓] del teclado.

Nota Los comentarios ya especificados se editan del mismo modo.

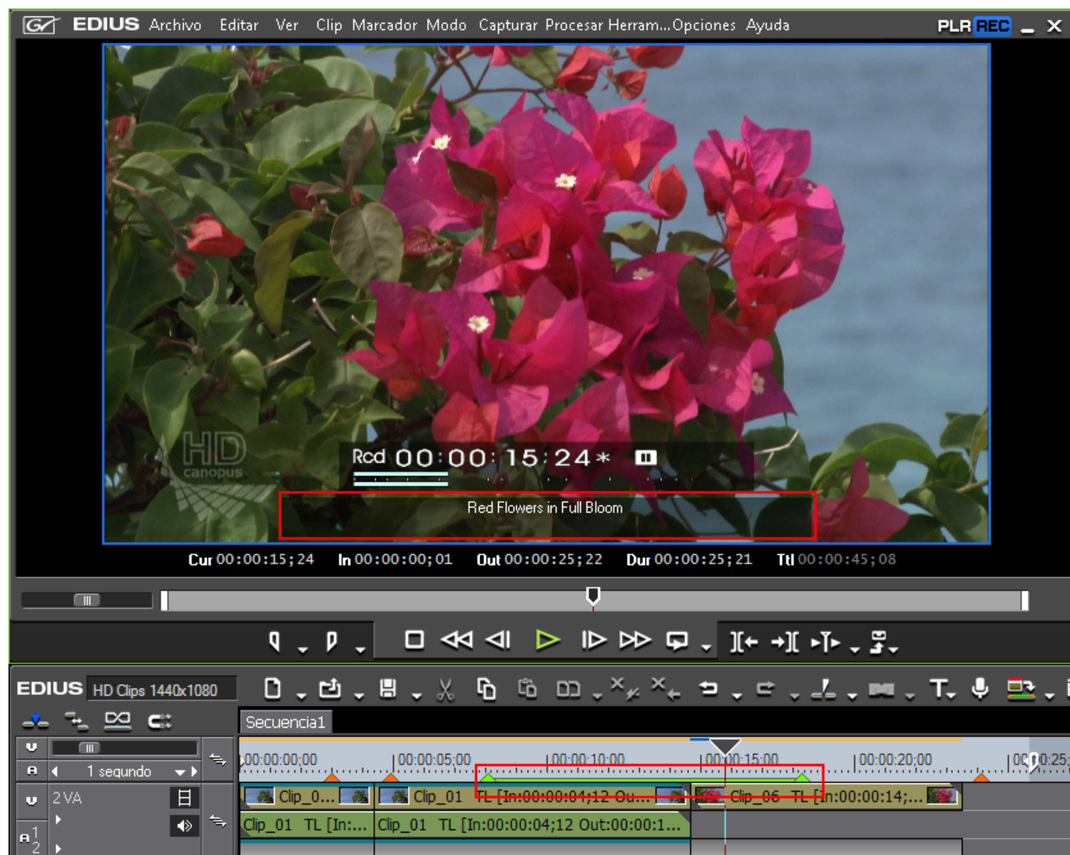
Visualización de comentarios de marcador

Los comentarios de marcador se pueden ver en distintos lugares del editor, como se explica a continuación.

Ventana del grabador

Si el cursor de la línea de tiempo se coloca entre los puntos de entrada y salida de un marcador de secuencia de entrada/salida o un marcador de clip, los comentarios de marcador aparecen en la ventana del grabador, como se muestra en la Figura 682.

Figura 682. Comentarios de marcador de secuencia en la ventana del grabador



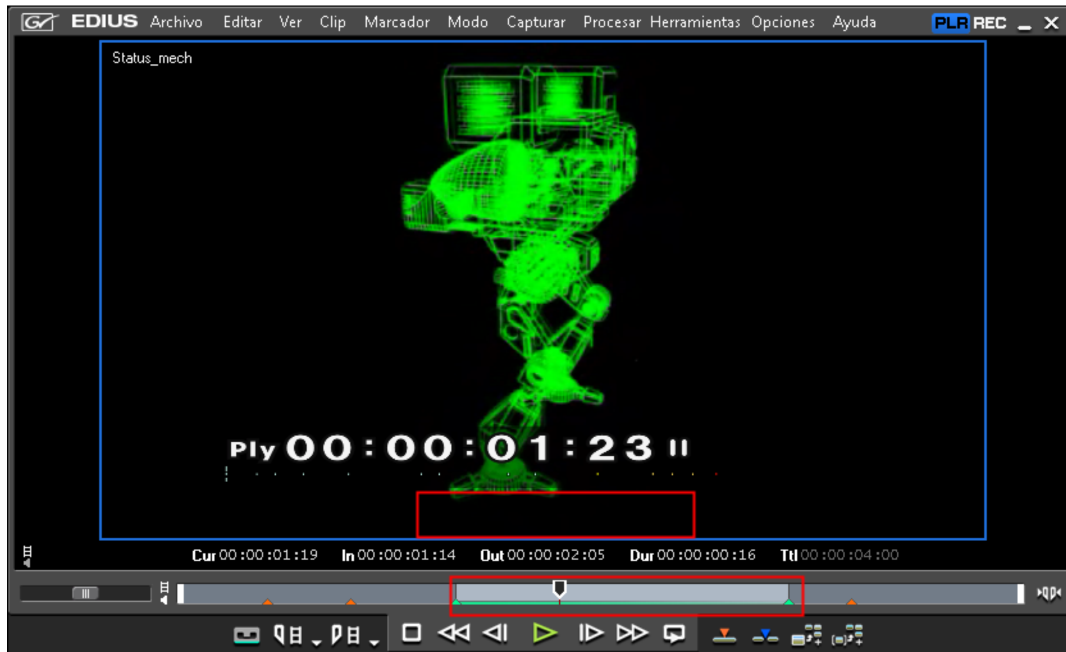
Aspectos que tener en cuenta en la visualización de comentarios

- Si el segmento de entrada/salida de un marcador de secuencia y un marcador de clip se superponen, el marcador de secuencia tiene prioridad y se muestran los comentarios asociados con el marcador de secuencia.
- Si los puntos de entrada de dos o más marcadores de entrada/salida se superponen, el marcador de secuencia de segmento más breve tiene prioridad y se muestran los comentarios asociados con este marcador de entrada/salida.
- Si un segmento de marcador de entrada/salida existe en otro marcador de entrada/salida, el marcador de secuencia interior tiene prioridad y se muestran los comentarios asociados con este marcador.
- Si los segmentos de marcador de entrada/salida de varias pistas se superponen, los comentarios de marcador de la pista superior tienen prioridad y se muestran. Si la pista superior está silenciada, no se muestran comentarios de clip.

Ventana del reproductor

Si el control deslizante de la barra de posición se coloca entre los puntos de entrada y salida de un marcador de clip de entrada/salida, los comentarios de marcador aparecen en la ventana del reproductor, como se muestra en la Figura 683.

Figura 683. Comentarios de marcador de clip en la ventana del reproductor



Aspectos que tener en cuenta en la visualización de comentarios

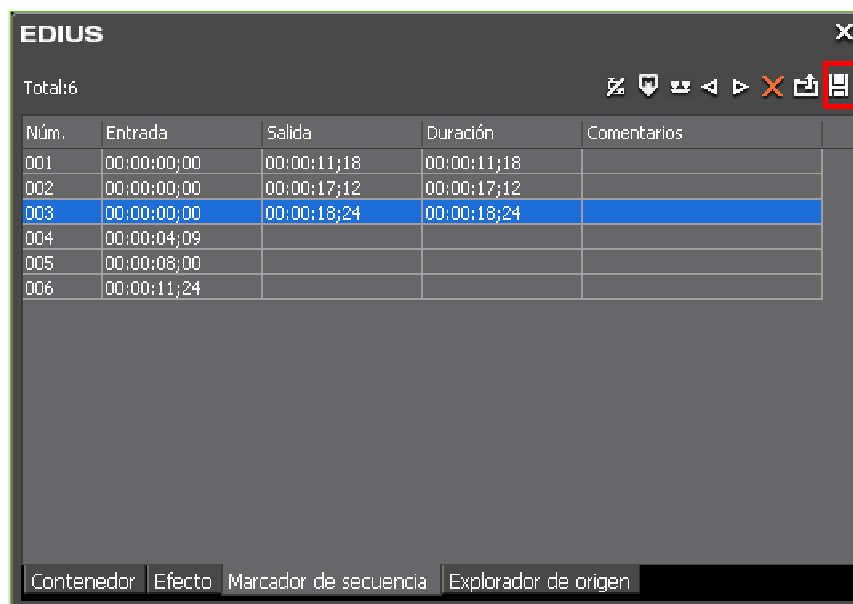
- Si los puntos de entrada de dos o más marcadores de entrada/salida se superponen, el marcador de secuencia de segmento más breve tiene prioridad y se muestran los comentarios asociados con este marcador de entrada/salida.
- Si un segmento de marcador de entrada/salida existe en otro marcador de entrada/salida, el marcador de secuencia interior tiene prioridad y se muestran los comentarios asociados con este marcador.

Exportar lista de marcadores

Para exportar la lista de marcadores actuales a un archivo .CSV, haga lo siguiente:

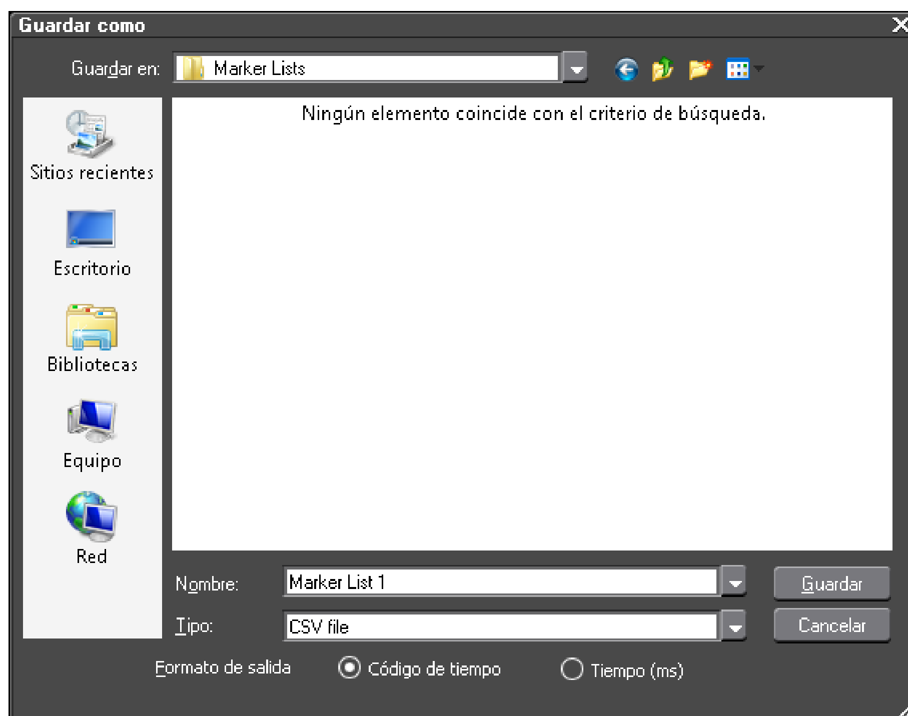
1. Haga clic en el botón **Exportar** de la Paleta de marcadores. Consulte la Figura 684.

Figura 684. Botón Exportar de la Paleta de marcadores



Aparece el cuadro de diálogo Guardar como en la Figura 685.

Figura 685. Cuadro de diálogo Guardar como de Exportar lista



2. Vaya a la carpeta de destino que desee y especifique el nombre de un archivo para la lista de marcadores exportados.

3. Seleccione el formato de código de tiempo que desee:

- Código de tiempo = tiempo en HH:MM:SS;FF
- Tiempo (ms) = tiempo en HH:MM:SS;milisegundos

4. Haga clic en el botón **Guardar** para guardar la lista de marcadores como archivo .CSV.

Métodos alternativos:

- Haga clic con el botón derecho en un marcador de la lista de marcadores y seleccione Exportar lista de marcadores en el menú.

Marcadores de secuencia

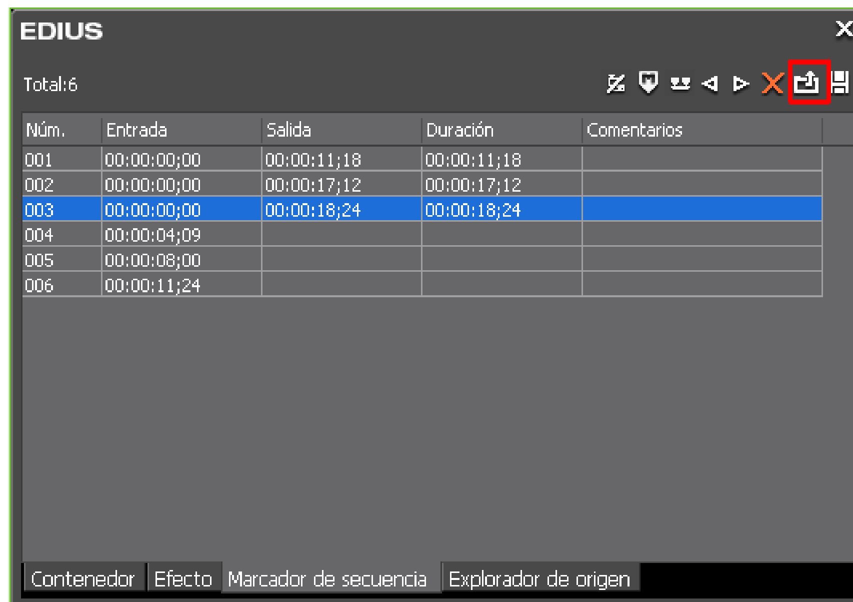
- Haga clic con el botón derecho en un marcador de la escala de tiempo y seleccione Exportar lista de marcadores de secuencia en el menú.

Importación de lista de marcadores

Para importar una lista de marcadores de un archivo .CSV guardado, haga lo siguiente:

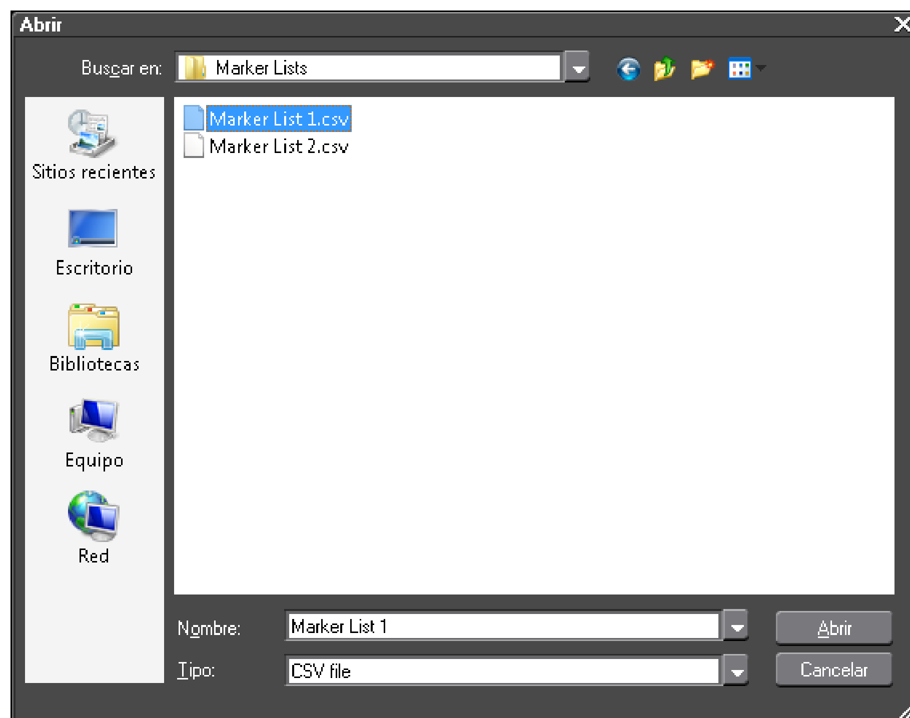
1. Haga clic en el botón **Importar** de la Paleta de marcadores. Consulte la Figura 686.

Figura 686. Botón Importar de la Paleta de marcadores



Aparece un cuadro de diálogo Abrir archivo, como se muestra en la Figura 687.

Figura 687. Cuadro de diálogo Abrir de Importar lista de marcadores



2. Vaya al directorio que contiene la lista de marcadores que desee importar.
3. Seleccione el archivo .CSV de la lista de marcadores y haga clic en el botón **Abrir**.

Nota Si se importa un marcador sin información sobre Salida y Duración, dichos valores se definen en 0.

Métodos alternativos:

- Haga clic con el botón derecho en un marcador de la lista de marcadores y seleccione Importar lista de marcadores en el menú.

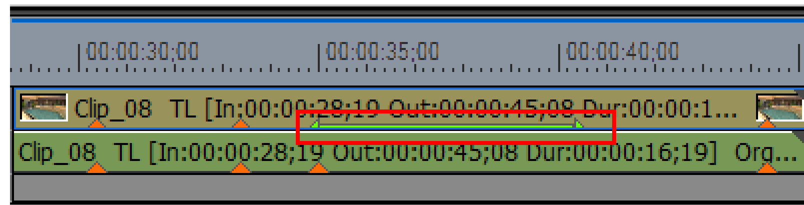
Marcadores de secuencia

- Haga clic con el botón derecho en un marcador de la escala de tiempo y seleccione Exportar lista de marcadores de secuencia en el menú.

Marcadores de clip en la línea de tiempo

Los marcadores de clip se definen en la ventana del reproductor. Si un clip cuyos marcadores se han definido se mueve en la línea de tiempo, dichos marcadores de clip aparecen en el clip como se muestra en la Figura 688. En este ejemplo, el marcador de entrada/salida está seleccionado y resaltado.

Figura 688. Clip con marcadores de clip en la línea de tiempo



Reproducción de la línea de tiempo

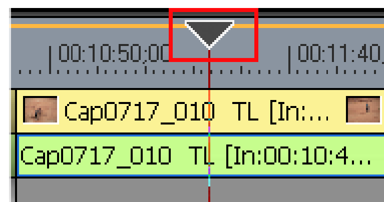
Hay varios métodos para reproducir secuencias de línea de tiempo. En esta sección se explica cada uno de estos métodos

Reproducción mediante arrastre

Arrastre es el proceso de mover el cursor de la línea de tiempo hacia delante y hacia atrás para mostrar la secuencia en el grabador.

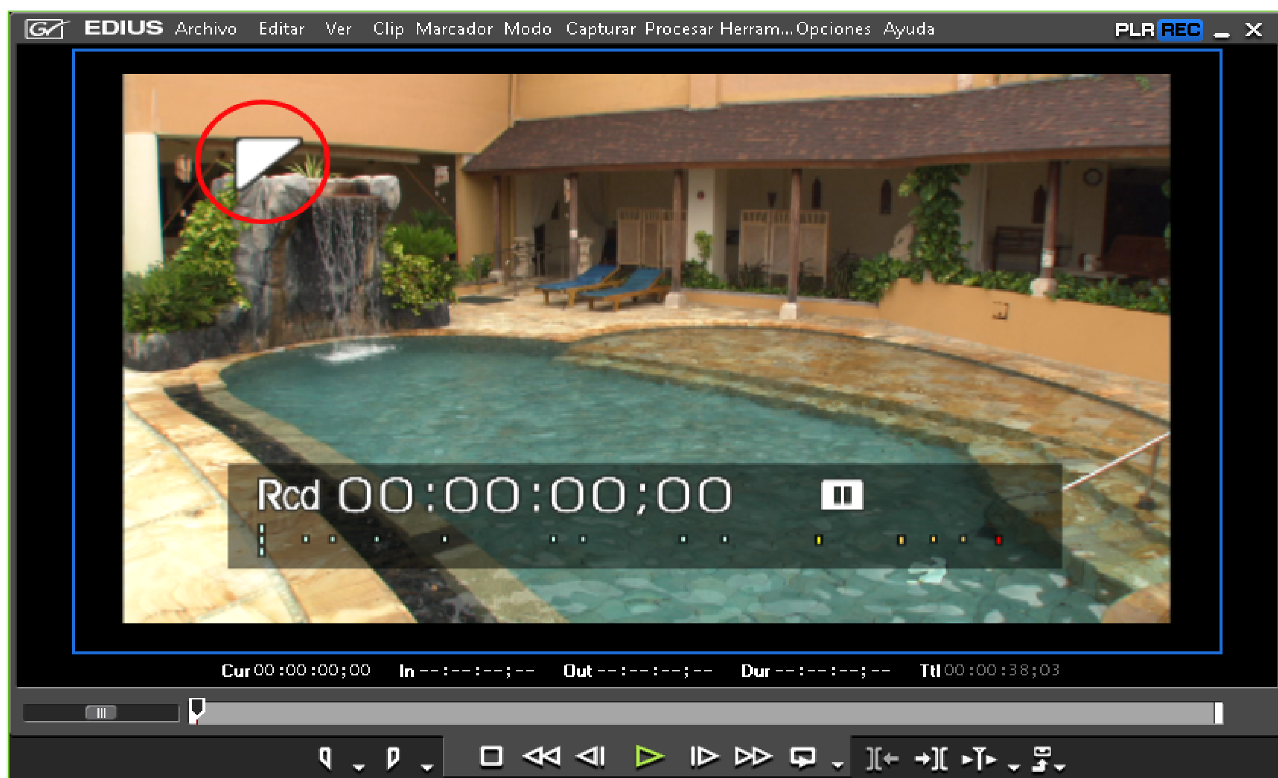
Para efectuar la reproducción mediante arrastre, mantenga pulsado el botón del ratón sobre el cursor de la línea de tiempo (consulte la Figura 689) y arrástrelo por los clips de la línea de tiempo. Los clips que se muestran en el grabador son los de la pista seleccionada.

Figura 689. Cursor de la línea de tiempo



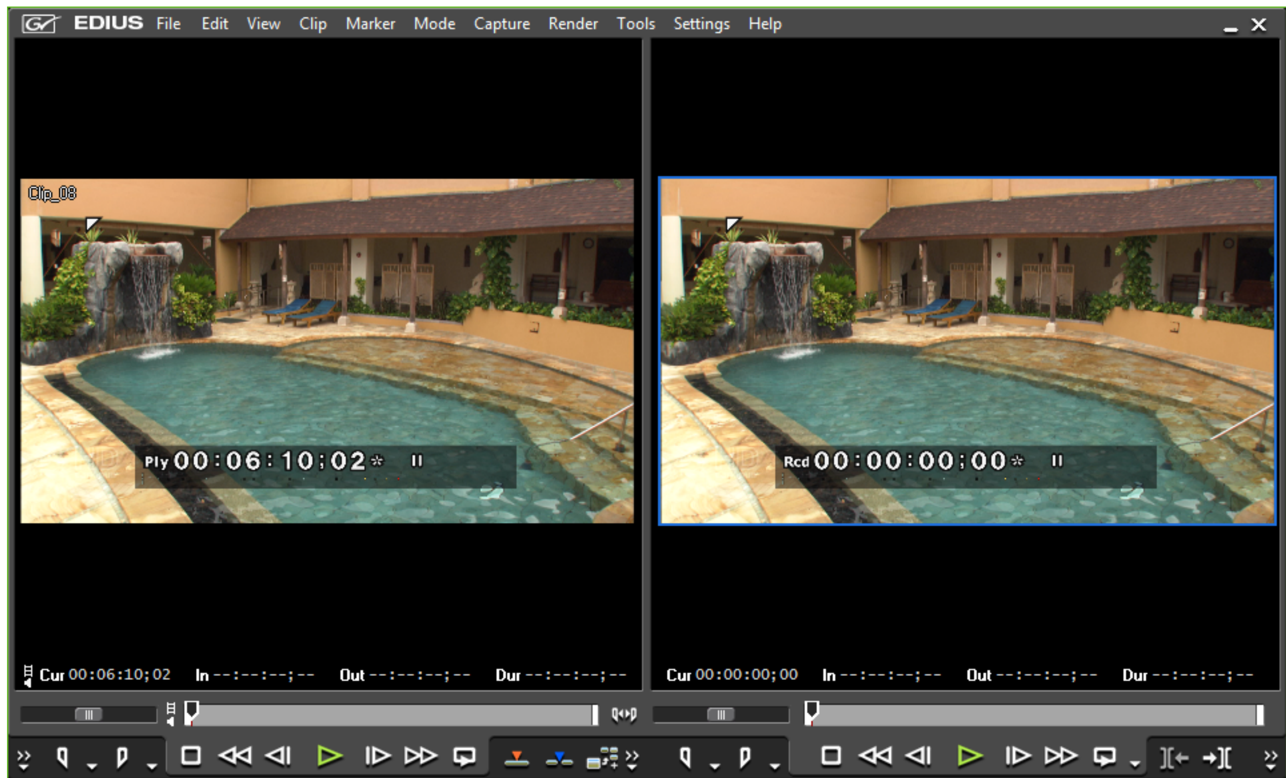
Nota Cuando el cursor se encuentra en el fotograma de inicio de una secuencia de línea de tiempo, se muestra un triángulo blanco en la esquina superior izquierda del grabador, tal como se muestra en la Figura 690.

Figura 690. Ventana del grabador en el primer fotograma



Nota La ventana de visualización activa (reproductor o grabador) tiene un marco azul a su alrededor. En una visualización en modo simple (como se ilustra en la Figura 690), el marco es adicional al indicador REPR/GRAB de la esquina superior derecha de la ventana de visualización. En la visualización de modo dual (como se ilustra en la Figura 691), el marco azul es el único indicador de la ventana de visualización que está activa, la del reproductor o la del grabador.

Figura 691. Ventana de grabador activa en visualización en modo dual



Reproducción con botones de función del grabador

Para reproducir una secuencia mediante los botones de funcionamiento del grabador, use los botones y los accesos directos, tal como se explica en la Tabla 9.

Figura 692. Botones de función del grabador



Tabla 9. Detalles de los botones de función del grabador

Botón	Función	Descripción	Comando de teclas
	Definir entrada	Especifica el punto de inicio de una sección del contenido de la línea de tiempo que debe incluirse en el proyecto final.	[**I**]
	Definir salida	Especifica el punto de fin de una sección del contenido de la línea de tiempo que debe incluirse en el proyecto final.	[**O**]
	Detener	Detiene la reproducción en la ventana del grabador.	[**K**] o [**MAYÚS**]+[↓]

Tabla 9. Detalles de los botones de función del grabador

Botón	Función	Descripción	Comando de teclas
	Retroceder	Retrocede (rebobina) el clip en el grabador.	[**J**] (consulte a continuación la nota 1)
	Fotograma anterior	Va al fotograma anterior de un clip. Cada vez que se hace clic en el botón, se desplaza al fotograma precedente. Si mantiene pulsada la tecla [<--] retrocederá de fotograma en fotograma de manera más rápida.	[**<--**]
	Reproducir	Reproduce el contenido del grabador	[**INTRO**] o [**ESPACIO**]
	Fotograma siguiente	Va al fotograma siguiente de un clip. Cada vez que se hace clic en el botón, se desplaza al fotograma siguiente. Si mantiene pulsada la tecla [>--] avanzará de fotograma en fotograma de manera más rápida.	[**-->**]
	Avanzar rápido	Avanza rápido a lo largo del contenido que hay en el grabador	[**L**] (consulte a continuación la nota 2)
	Bucle	Reproduce de manera repetida el contenido de la línea de tiempo hasta que se detiene la reproducción. Si se han definido puntos de entrada y salida, el segmento que haya entre dichos puntos se reproduce de manera repetida.	[**CTRL**]+[**ESPACIO**]
	Punto de edición anterior	Desplaza el cursor al punto de edición que precede a la posición actual del cursor de la línea de tiempo.	[**A**] o [**CTRL**]+[←]
	Punto de edición siguiente	Desplaza el cursor al punto de edición que haya tras la posición actual del cursor de la línea de tiempo.	[**S**] o [**CTRL**]+[→]
	Reproducir el área del cursor	Reproduce de manera repetida el contenido (aproximadamente 3 segundos en cada lado) que haya delante y detrás del cursor de la línea de tiempo.	
	Exportar	Exporta el contenido a una cinta o a un archivo.	

Nota (1) - Cada pulsación de la tecla [**J**] cambia la velocidad de rebobinado en seis niveles, de 2 a 32. Pulse la tecla [**L**] para ralentizar la velocidad de rebobinado. Si pulsa [**J**] mientras se hace una pausa en la reproducción, se reproducirá la fuente en la dirección inversa a la velocidad normal.

Nota (2) - Cada pulsación de la tecla [**L**] cambia la velocidad de avance en seis niveles, de 2 a 32. Pulse la tecla [**J**] para ralentizar la velocidad de avance rápido. Si pulsa [**L**] mientras se hace una pausa en la reproducción se reproducirá la fuente en la dirección habitual a la velocidad normal.

Notas sobre el funcionamiento:

- Si la reproducción es lenta, intente lo siguiente para acelerar la reproducción
  - Haga clic en el botón Reproducir mientras mantiene pulsada la tecla [**MAYÚS**].

Nota De esta forma se crea una memoria intermedia de reproducción temporal tras la cual se reinicia la reproducción. La memoria intermedia de reproducción se administra mediante la configuración de la memoria intermedia en tiempo real en Opciones del sistema para el dispositivo de hardware pertinente. Consulte la documentación del dispositivo de hardware para obtener más información.

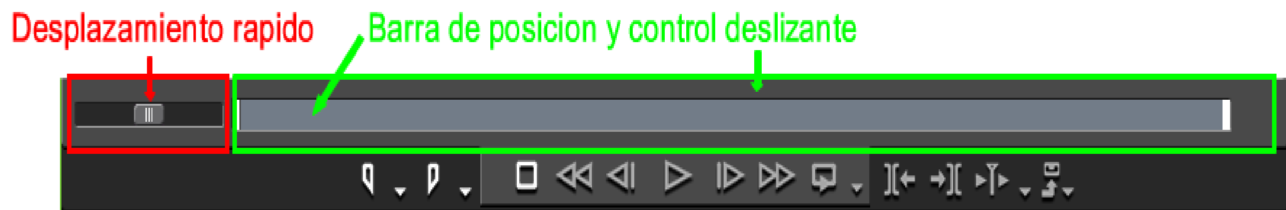
- Procese los clips seleccionados o toda la línea de tiempo. Consulte la *Operaciones de procesamiento* en la página 670.

- Pulse la tecla [**INICIO**]] para mover el cursor de la línea de tiempo al comienzo.
- Pulse la tecla [**FIN**]] para mover el cursor de la línea de tiempo al final.
- Pulse [**MAYÚS**]+[←] para retroceder 10 fotogramas.
- Pulse [**MAYÚS**]+[→] para avanzar 10 fotogramas.

Reproducir con los controles de desplazamiento o deslizamiento

El control de deslizamiento y desplazamiento del grabador se muestra en la Figura 693. Use estos controles de reproducción como se explica a continuación.

Figura 693. Desplazamiento rápido y control deslizante del grabador



Desplazamiento rápido

- Hay 21 niveles de velocidad de 1/20x a 16x, hacia delante y hacia atrás.
- Arrastre el control de desplazamiento a la derecha para reproducir el clip en el sentido normal (hacia delante). Cuanto más a la derecha arrastre el control de desplazamiento, más rápida será la velocidad de reproducción.

Nota Si pulsa [**CTRL**]+[**L**] en el teclado también avanzará rápidamente el control de desplazamiento. Con cada pulsación de estas teclas se avanzará al nivel siguiente de velocidad.

- Arrastre el control de desplazamiento a la izquierda para reproducir el clip en el sentido inverso. Cuanto más a la izquierda arrastre el control de desplazamiento, más rápida será la velocidad de reproducción.

Nota Si pulsa [**CTRL**]+[**J**] en el teclado también rebobinará el control de desplazamiento. Con cada pulsación de estas teclas se avanzará al nivel siguiente de velocidad.

- Si suelta el arrastre el control de desplazamiento volverá a la posición central (pausa).

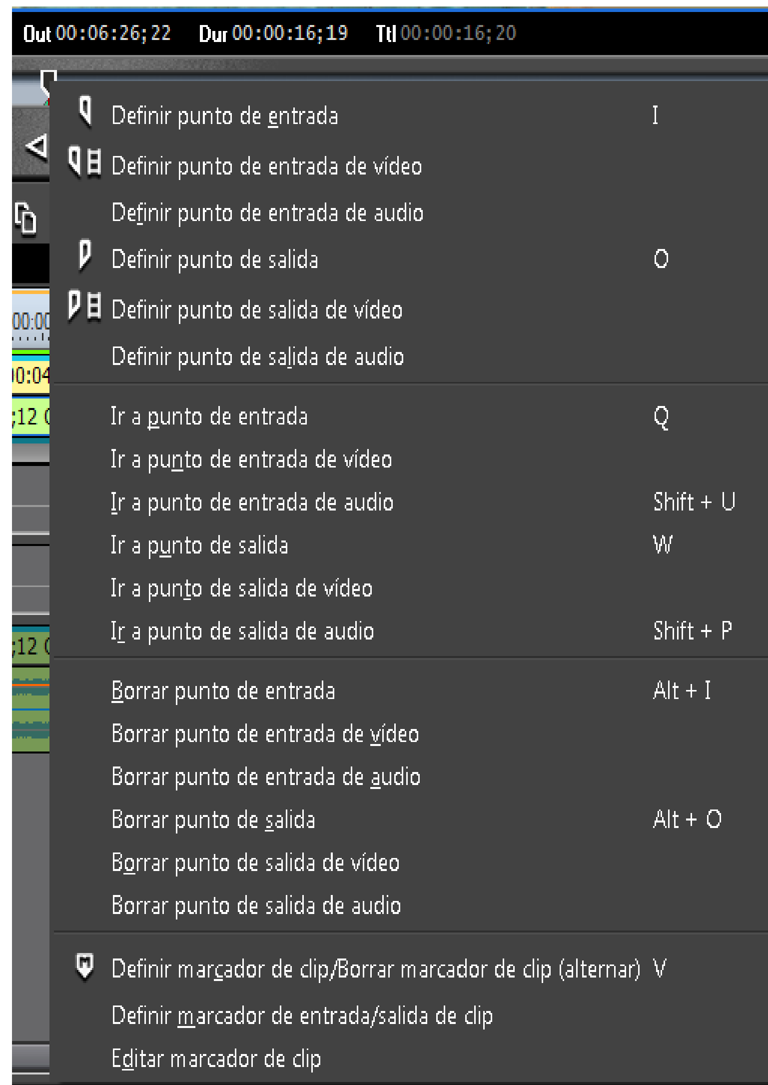
Barra de posición/control de deslizamiento

- Haga clic en un punto de la barra de posición para que aparezca el fotograma en esa posición.
- Arrastre el control deslizante a lo largo de la barra de posición en cualquier sentido. El reproductor muestra el fotograma en la posición del control deslizante.

Menú de comandos de teclas del control deslizante de posición

Si se hace clic con el botón derecho el control deslizante en la ventana del reproductor, aparece el menú contextual de la Figura 694. Seleccione la operación que quiera en el menú.

Figura 694. Menú de comandos de teclas del control deslizante de la ventana del reproductor



Nota El menú anterior aparece al hacer clic con el botón derecho en el control deslizante sólo en la ventana del reproductor. El menú contextual del control deslizante del grabador no muestra todas las opciones anteriores.

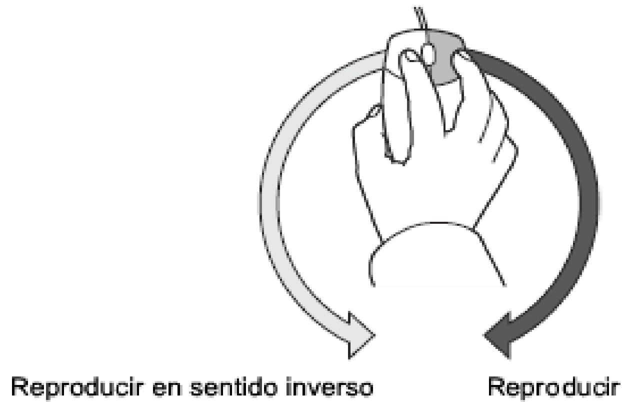
Reproducción con el ratón

Para usar el ratón con el fin de reproducir clips en el grabador, haga lo siguiente:

1. Coloque el cursor del ratón en la ventana del grabador y mantenga pulsado el botón derecho del ratón.

2. Mueva el ratón en el sentido de la agujas del reloj para la reproducción normal (hacia delante); o bien, mueva el ratón en sentido contrario a las agujas del reloj para la reproducción inversa, tal como se muestra en la Figura 695.

Figura 695. Reproducción con el ratón



Nota Cuanto más rápido mueva el ratón, mayor será la velocidad de reproducción.

Método alternativo:

- Coloque el cursor del ratón en la ventana del grabador.
- Mueva la rueda del ratón hacia usted para la reproducción en el sentido normal (hacia delante). Mueva la rueda del ratón en el sentido contrario a usted para la reproducción inversa.

Nota Cuanto más rápido mueva la rueda del ratón, mayor será la velocidad de reproducción.

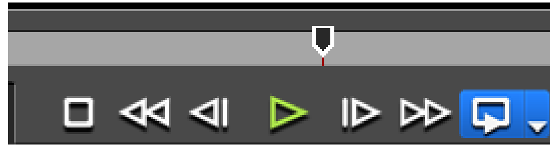
Nota Las operaciones de reproducción con el ratón no están disponibles para los datos que no están digitalizados.

Reproducción entre puntos de entrada y de salida de la línea de tiempo

Para reproducir la parte de la secuencia entre los puntos de entrada y de salida en la línea de tiempo, siga estos pasos:

1. Si fuera necesario, configure los puntos de entrada y de salida que desee en la línea de tiempo. Consulte *Definición de puntos de entrada y salida en la línea de tiempo* en la página 486 para obtener más información.
2. Haga clic en el botón **Bucle** (resaltado en azul en la Figura 696) en el grabador.

Figura 696. Botones Bucle del grabador



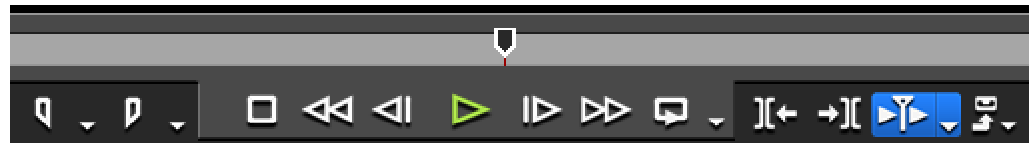
La reproducción comienza en la posición del cursor de la línea de tiempo. La sección de la secuencia entre los puntos de entrada y de salida se reproduce repetidamente hasta que se detiene.

3. Haga clic en el botón **Detener** cuando desee detener la reproducción en bucle.

Reproducción en torno al cursor de la línea de tiempo

1. Sitúe el cursor de la línea de tiempo en el punto en el que quiera comenzar la reproducción.
2. Haga clic en el botón **Reproducir el área del cursor** (resaltado en azul en la Figura 697).

Figura 697. Botón Reproducir el área del cursor del grabador



El área de tres (3) segundos antes y tres (3) segundos después de la posición del cursor se reproduce repetidamente hasta que se detiene.

3. Haga clic en el botón **Detener** cuando desee detener la reproducción.

Reproducir alrededor del punto de corte más próximo

También puede reproducir el área alrededor del punto de corte más cercano a la posición del cursor de la línea de tiempo.

Haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Reproducir alrededor del área del cursor** y seleccione una de las siguientes opciones del menú:

- Reproducir alrededor de punto de corte - 1 s
- Reproducir alrededor de punto de corte - 2 s
- Reproducir alrededor de punto de corte - 3 s

Esta operación reproducirá repetidamente el área alrededor del punto de corte más cercano al cursor de la línea de tiempo durante la cantidad de segundos que se especifique antes y después del punto de corte.

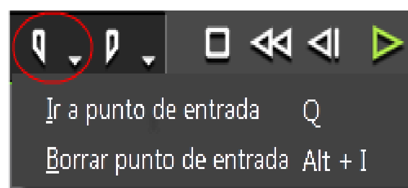
Haga clic en el botón **Detener** cuando desee detener la reproducción.

Ir a puntos de entrada y salida de la línea de tiempo

Para mover el cursor de la línea de tiempo al punto de entrada o salida de la línea de tiempo, haga lo siguiente:

- Haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Definir entrada** o **Definir salida** (consulte la Figura 698) y seleccione Ir a punto de entrada o Ir a punto de salida respectivamente en el menú.

Figura 698. Menú Definir entrada - Ir a punto de entrada



- Seleccione Marcador>Ir a punto de entrada o Marcador>Ir a punto de salida en la barra de menús de la ventana de visualización.

Nota Si no hay un punto de entrada o de salida definido, la opción pertinente queda atenuada en el menú.

- Pulse la tecla [**Q**] para ir al punto de entrada.
- Pulse la tecla [**W**] para ir al punto de salida.

Mover por código de tiempo

Para colocar el cursor de la línea de tiempo por entrada de código de tiempo, siga estos pasos:

1. Haga clic en el código de tiempo Act en el grabador.
2. Mediante el teclado numérico, especifique el código de tiempo deseado al que mover el cursor con el formato HH:MM:SS;FF (Horas:Minutos:Segundos;Fotogramas). Consulte la Figura 699 para ver un ejemplo (el valor especificado es 1200).

Nota Si especifica “+” o “-” antes de la entrada de código de tiempo el cursor avanza o retrocede desde la posición actual según el valor especificado. Consulte *Introducción de datos numéricos* en la página 21 para obtener más información sobre la especificación de códigos de tiempo.

Figura 699. Entrada de códigos de tiempo del grabador



3. Si pulsa la tecla **[INTRO]** el cursor se mueve a la posición de código de tiempo especificado según se muestra en la Figura 700.

Figura 700. Cursor situado en el código de tiempo especificado



Ubicación de Hacer coincidir fotograma

La ubicación de Hacer coincidir fotograma adquiere el código de tiempo del fotograma que aparece en el reproductor o el grabador y va a la misma ubicación del código de tiempo en el reproductor o línea de tiempo (grabador).

Un ejemplo del uso de esta función sería la conmutación, sin interrupción alguna en el vídeo o el sonido, de un fotograma del vídeo de una entrevista al mismo fotograma de otro vídeo de la entrevista que puede haberse grabado desde un ángulo diferente.

Nota Las funciones de hacer coincidir fotograma están disponibles incluso cuando el origen está en un reproductor de vídeo externo.

Con el fin de usar esta función, el botón **Hacer coincidir fotograma - Reproductor > Grabador** se debe añadir al reproductor, o bien el botón **Mostrar clip principal** se debe añadir a la línea de tiempo o el grabador, ya que no aparece de forma predeterminada. Consulte *Opciones de Botón* en la página 225 para obtener más información sobre la adición de botones.

Cuando se hayan añadido los botones, la función se puede usar tal como se explica a continuación.

Hacer coincidir fotograma del reproductor en la línea de tiempo

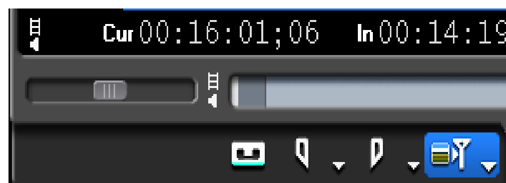
Para ir al mismo fotograma de la línea de tiempo (grabador) que el fotograma actual del reproductor, haga lo siguiente:

1. Reproduzca un clip en el reproductor y busque el fotograma al que desea ir en la línea de tiempo.

2. Haga clic en el botón **Hacer coincidir fotograma (de reproductor a grabador)** (resaltado en azul en la Figura 701) en el reproductor.

Nota Si pulsa las teclas [**CTRL**]+[**F**] en el teclado también se invocará esta función.

Figura 701. Botón Hacer coincidir fotograma - Reproductor > Grabador del reproductor



El código de tiempo del cursor de la línea de tiempo y el fotograma que se ha hecho coincidir aparecen en el grabador.

Nota El botón **Hacer coincidir fotograma (de reproductor a grabador)** no se encuentra en la configuración predeterminada del reproductor. Consulte *Opciones de Botón* en la página 225 para obtener más información sobre la adición de botones.

Función relacionada:

Para buscar clips en el contenedor que coincidan con el fotograma del reproductor, siga uno de estos métodos:

- Haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Hacer coincidir fotograma (de reproductor a grabador)** y seleccione Buscar en contenedor en el menú.
- Pulse las teclas [**CTRL**]+[**F**] en el teclado.

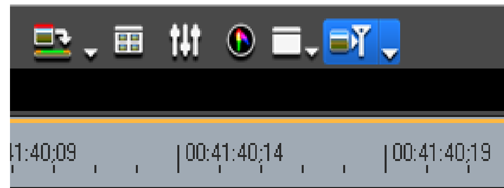
Hacer coincidir fotograma de la línea de tiempo en el reproductor

Para ir al mismo fotograma del reproductor (independientemente de si la fuente es un aparato externo o un archivo) como fotograma actual en el grabador (línea de tiempo), haga lo siguiente:

1. Sitúe el cursor de la línea de tiempo en el fotograma al que desplazarse en el reproductor.
2. Haga clic en el botón **Hacer coincidir fotograma Frame (de grabador a origen)** (resaltado en azul en la Figura 702) en la línea de tiempo o el grabador.

Nota Si pulsa la tecla [**F**] también se invoca esta función.

Figura 702. Botón Mostrar clip principal en la línea de tiempo



El fotograma que se ha hecho coincidir aparece en el reproductor.

Nota Si el fotograma/código de tiempo que hace coincidir es parte de una transición de dos clips superpuestos en la línea de tiempo, *Opciones de Hacer coincidir fotograma* en la página 199 determina si el fotograma o código de tiempo será del clip antes o después de la transición.

Nota El botón **Hacer coincidir fotograma (de grabador a origen)** no se encuentra en la configuración predeterminada del grabador ni de la línea de tiempo. Consulte *Opciones de Botón* en la página 225 para obtener más información sobre la adición de botones.

Método alternativo:

Después del Paso 1, siga este procedimiento:

- Visualice el origen en el reproductor.
- Haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Hacer coincidir fotograma (de grabador a origen)** y seleccione Hacer coincidir fotograma (de grabador a reproductor) en el menú.

Funciones relacionadas:

Para buscar clips en el contenedor que coincidan con el fotograma del reproductor, siga uno de estos métodos:

- Haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Hacer coincidir fotograma (de grabador a origen)** y seleccione Buscar en contenedor en el menú.
- Pulse las teclas [**MAYÚS**]+[**F**] en el teclado.

Para mostrar en el reproductor el clip actualmente en la posición del cursor de la línea de tiempo, siga uno de estos métodos:

- Seleccione Clip>Mostrar en reproductor en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Pulse las teclas [**MAYÚS**]+[**Y**] en el teclado.

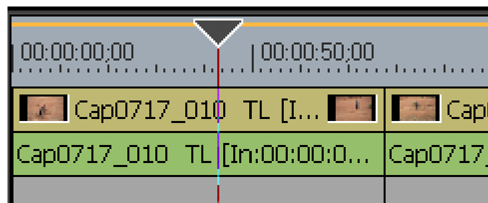
Operaciones de procesamiento

En ocasiones, el formato del material de origen provoca que la edición y la reproducción en tiempo real sea difícil debido a los requisitos de ancho de banda. El procesamiento es la conversión de material de origen a un formato que sea más fácil de acomodar en las tareas de uso intensivo de la memoria y la CPU como la reproducción y la edición. En el procesamiento se aplican también todos los efectos especificados para el área procesada. Esta sección trata sobre las diversas operaciones de procesamiento que están disponibles en EDIUS para mejorar el rendimiento general.

Código de color de escala de tiempo

Al tiempo que se editan en la línea de tiempo, aparece una línea coloreada por encima de la escala de tiempo cada vez que se sitúan los clips (consulte la Figura 703 - observe la línea naranja). Esta línea coloreada indica el estado del procesamiento de los clips en ese intervalo de la línea de tiempo. Esta línea puede ser de un color diferente en otras secciones de la línea de tiempo.

Figura 703. Indicador del estado de procesamiento de la línea de tiempo



El código de color de la línea del estado de procesamiento es del modo siguiente:

Sin línea

No hay clips en la línea de tiempo para ese intervalo de la escala de tiempo.

Azul

El área debe reproducirse normalmente en tiempo real (no se precisa procesamiento).

Azul aguamarina

El clip se reproducirá en tiempo real sin procesamiento (puede que se necesite el procesamiento en determinadas circunstancias).

Verde

El área se ha procesado en un archivo temporal.

Naranja

El área no puede reproducirse en tiempo real (el área se considera cargada).

Rojo

Se ha intentado la reproducción en tiempo real de esta área pero no se ha conseguido (el área se considera un área sobrecargada).

Nota La necesidad de procesamiento se detecta según la configuración de Decisiones de procesamiento que se define en el cuadro de diálogo Opciones>Opciones del sistema>Aplicación>Procesar. Consulte *Opciones de Procesar* en la página 94 para obtener más información. Se muestra una línea roja cuando la memoria intermedia restante es inferior al valor predefinido para Decisiones de procesamiento.

Consideraciones importantes sobre el procesamiento:

- Cuando los datos de la animación CG se sitúan como imágenes estáticas consecutivas en la línea de tiempo, el procesamiento del área no afecta a la velocidad de reproducción. En este caso, use la función Procesar y añadir a línea de tiempo tal como se explica en *Exportación de clips procesados de la línea de tiempo* en la página 677.
- Cuando se haya procesado, si un clip se vuelve a situar de cualquier modo (incluida una eliminación de vinculación), el procesamiento de dicho clip es todavía válido.
- Las pistas con vídeo silenciado no se pueden procesar.
- Si un clip procesado necesita utilizarse en un proyecto final, se debe guardar con el Exportador.
- Se crea un archivo de representación temporal en la carpeta de elementos procesados. Ésta es una subcarpeta de la carpeta del proyecto. Compruebe que haya suficiente espacio en el disco (aproximadamente el doble del tamaño de los archivos que procesar) para el procesamiento antes de iniciarlo. Consulte *Eliminación de archivos temporales manualmente* en la página 679 para obtener más información sobre la creación de más espacio en el disco.

Procesar zonas saturadas de secuencias

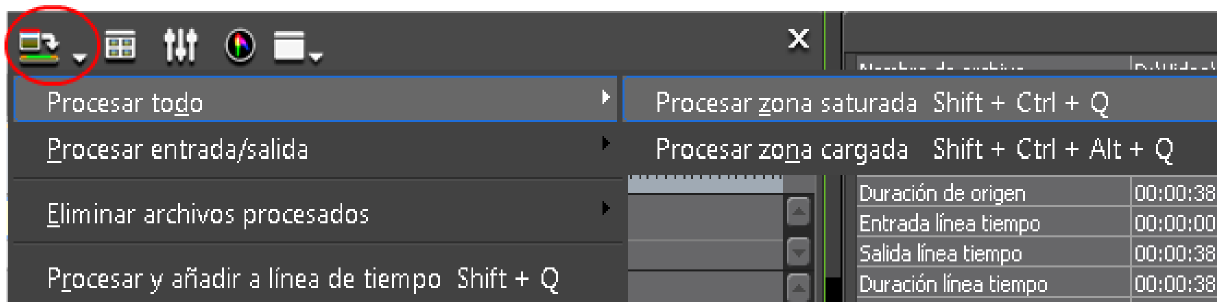
Para procesar todas las zonas saturadas y cargadas en toda la secuencia, siga uno de estos métodos:

- Haga clic en el botón de lista [∇] del botón **Procesar entrada/salida (Procesar zona saturada)** y seleccione Procesar todo>Procesar zona saturada en el menú, tal como se ilustra en la Figura 704.
- Seleccione Procesar>Procesar secuencia>Procesar zona roja en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Pulse las teclas [**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**Q**] en el teclado.

Aparece un cuadro de diálogo del procesamiento y se inicia.

Nota Haga clic en el botón **Cancelar** en el cuadro de diálogo Procesar para detener el procesamiento en progreso.

Figura 704. Menú Procesar entrada/salida de la línea de tiempo - Procesar zona saturada



Cuando haya terminado el procesamiento, aparece una línea verde en la escala de tiempo en todas las áreas que se han procesado.

Otras opciones de procesamiento:

Es posible procesar simultáneamente las zonas saturadas (línea roja) y cargadas (línea naranja) de toda la secuencia. Para procesar ambas zonas, haga algo de lo siguiente:

- Haga clic en el botón de lista [∇] del botón **Procesar entrada/salida - Procesar zona saturada** (resaltado en azul en la Figura 704) y seleccione Procesar todo>Procesar zona cargada en el menú.
- Seleccione Procesar>Procesar secuencia>Procesar zona naranja en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Pulse las teclas [**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**ALT**]+[**Q**] en el teclado.
- Cuando se definan los puntos de entrada y de salida en la línea de tiempo puede procesar solamente la zona entre estos puntos. Consulte *Procesamiento entre puntos de entrada y de salida* en la página 674 para obtener más información.

Procesar Zona saturada en todo el proyecto

Los proyectos pueden contener una o más secuencias. Para procesar las zonas saturadas, incluidas las zonas cargadas, en todas las secuencias de un proyecto, haga lo siguiente:

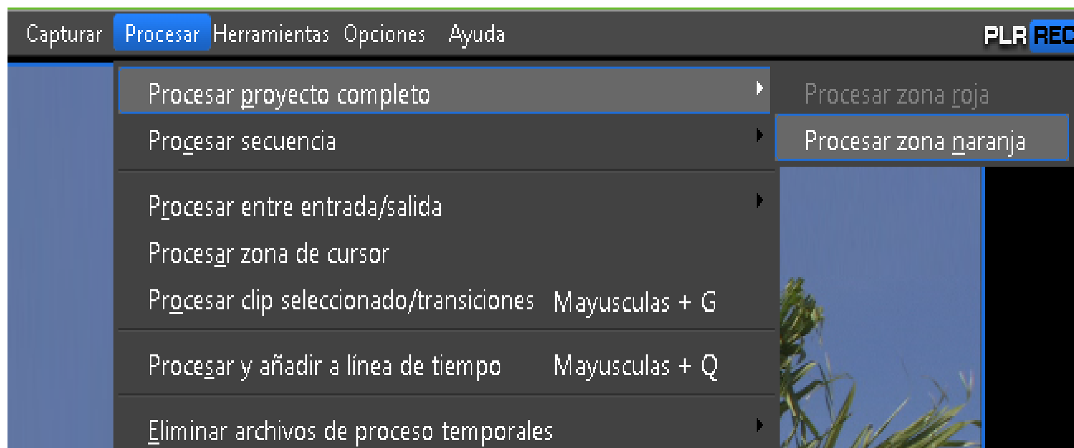
Seleccione Procesar>Procesar proyecto completo>Procesar zona roja en la barra de menús de la ventana de visualización.

Nota Haga clic en el botón **Cancelar** en el cuadro de diálogo Procesar para detener el procesamiento en progreso.

Cuando haya terminado el procesamiento, aparece una línea verde en la escala de tiempo en todas las áreas que se han procesado.

Nota Sólo se pueden procesar las zonas cargadas (línea naranja) de un proyecto completo. Para procesar sólo las zonas cargadas, seleccione Procesar>Procesar proyecto completo>Procesar zona naranja en la barra de menús de la ventana de visualización, como se muestra en la Figura 705. De este modo también se reproducirá cualquier zona saturada sin procesar (rojo).

Figura 705. Menú Procesar proyecto - Zona cargada

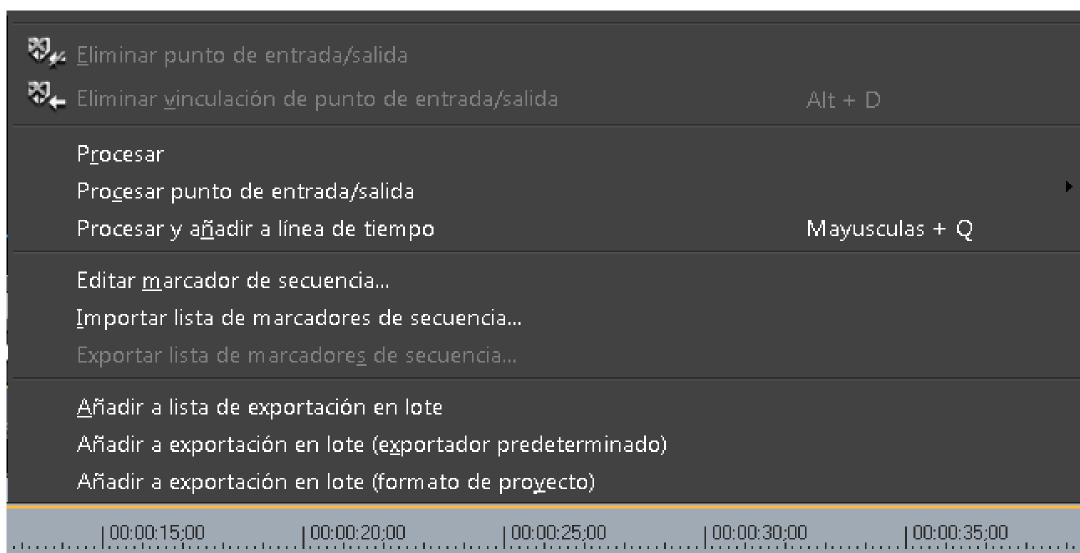


Procesar sólo una zona cargada/saturada seleccionada

Para procesar sólo las zonas saturadas (línea roja) o cargadas (línea naranja) de una secuencia, haga lo siguiente:

En la escala de tiempo, haga clic con el botón derecho en la zona saturada o cargada que desee procesar y seleccione Procesar en el menú, como se muestra en la Figura 706.

Figura 706. Menú escala de tiempo - Procesar



Nota Haga clic en el botón **Cancelar** en el cuadro de diálogo Procesar para detener el procesamiento en progreso.

Cuando haya terminado el procesamiento, aparece una línea verde en la escala de tiempo sobre el área procesada.

Procesamiento entre puntos de entrada y de salida

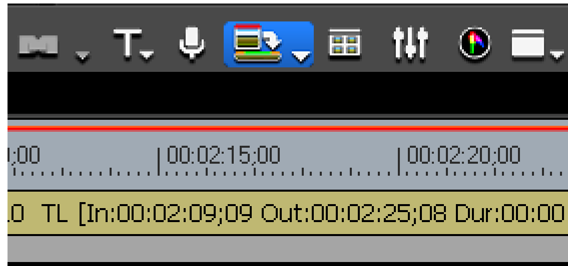
Es posible procesar diversas zonas que necesiten procesamiento entre los puntos de entrada y de salida mediante los procedimientos que se explican en esta sección.

Procesar zonas saturadas

Para procesar zonas saturadas entre los puntos de entrada y salida, haga lo siguiente:

1. Si fuera necesario, configure los puntos de entrada y de salida que desee en la línea de tiempo.
2. Haga clic en el botón **Procesar entrada/salida (Procesar zona saturada)** resaltado en azul en la Figura 707.

Figura 707. Botón Procesar entrada/salida (Procesar zona saturada) de la línea de tiempo



Nota Haga clic en el botón **Cancelar** en el cuadro de diálogo Procesar para detener el procesamiento en progreso.

Cuando haya terminado el procesamiento, aparece una línea verde en la escala de tiempo sobre el área procesada.

Métodos alternativos:

- Seleccione Procesar>Procesar entre entrada/salida> Procesar zona roja en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Procesar entrada/salida (Procesar zona saturada)** y seleccione Procesar entrada/salida>Procesar zona saturada en el menú.
- Haga clic con el botón derecho en la escala de tiempo y seleccione Procesar punto de entrada/salida>Procesar zona saturada en el menú.
- Pulse las teclas [**CTRL**]+[**Q**].

Procesar todas las zonas que necesiten procesamiento

Para procesar todas las zonas entre los puntos de entrada y de salida que necesiten procesamiento (zonas saturadas (línea roja), cargadas (línea naranja) y que posiblemente necesiten procesamiento (línea azul aguamarina) al mismo tiempo, siga uno de estos métodos:

- Seleccione Procesar>Procesar entre entrada/salida>Todo en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Procesar entrada/salida (Procesar zona saturada)** y seleccione Procesar entrada/salida>Todo en el menú.
- Haga clic con el botón derecho en la escala de tiempo y seleccione Procesar punto de entrada/salida>Todo en el menú.
- Pulse las teclas [**MAYÚS**]+[**ALT**]+[**Q**].

Procesar zonas saturadas y cargadas

Para procesar las zonas saturadas (línea roja) y cargadas (línea naranja) entre los puntos de entrada y de salida de la línea de tiempo, siga uno de estos métodos:

- Seleccione Procesar>Procesar entre entrada/salida>Procesar zona naranja en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Procesar entrada/salida (Procesar zona saturada)** y seleccione Procesar entrada/salida>Procesar zona cargada en el menú.
- Haga clic con el botón derecho en la escala de tiempo y seleccione Procesar entrada/salida>Procesar zona cargada en el menú.
- Pulse las teclas [**CTRL**]+[**ALT**]+[**Q**].

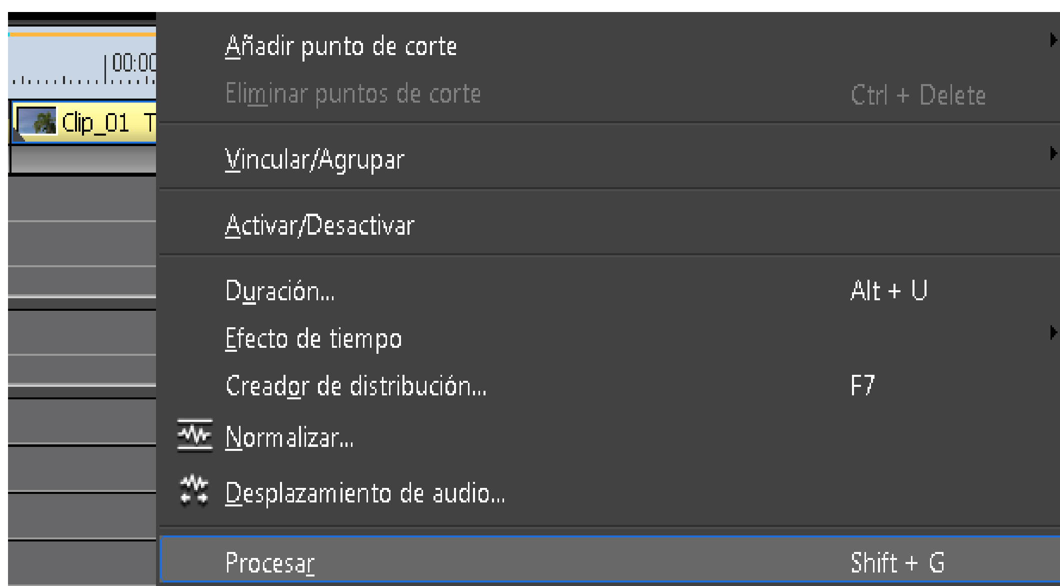
Nota Si los puntos de entrada y salida cubren sólo una parte de una zona cargada o saturada, el procesamiento de esa zona no estará disponible. Reubique los puntos de entrada y de salida para que cubran toda la zona saturada o cargada con el fin de procesar estas áreas.

Procesar un clip o una transición

Para procesar sólo una transición o clip seleccionado, haga lo siguiente:

Haga clic con el botón derecho en un clip o transición y seleccione Procesar en el menú, tal como se ilustra en la Figura 708.

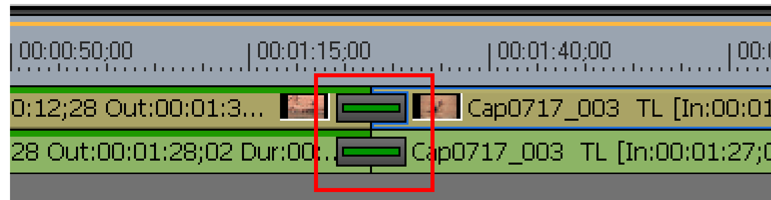
Figura 708. Menú Clip - Procesar



Nota Haga clic en el botón **Cancelar** en el cuadro de diálogo Procesar para detener el procesamiento en progreso.

Cuando se haya terminado el procesamiento, aparece una línea verde sobre las partes de sonido y vídeo del clip procesado y la línea del centro del indicador de transición se vuelve verde, tal como se muestra en la Figura 709.

Figura 709. Indicador de transición procesado



Tenga en cuenta que en el ejemplo anterior, el clip situado antes de la transición se ha procesado según indica la línea verde sobre la parte de sonido y vídeo. La transición también se ha procesado según indica la línea verde en el centro del indicador de transición. El clip situado después de la transición no se ha procesado todavía.

Métodos alternativos:

- Seleccione Procesar>Procesar clip seleccionado/transiciones en la barra de menús después de seleccionar un clip que procesar.
- Pulse las teclas [**MAYÚS**]+[**G**].

Nota Si procesa un clip con un efecto alfa no se aplicará la información de alfa.

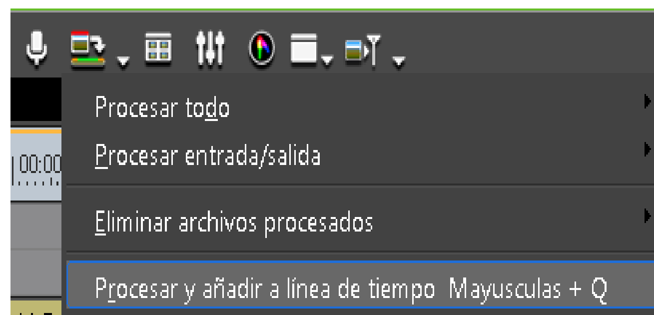
Nota Keyer, la transparencia y las transiciones entre pistas (efectos definidos en la zona mezclador) no se pueden procesar del modo descrito anteriormente. La alternativa es procesar parte de la línea de tiempo que incluye estos efectos.

Exportación de clips procesados de la línea de tiempo

Para exportar un clip procesado de la línea de tiempo, haga lo siguiente:

1. Defina los puntos de entrada y de salida para definir la zona que procesar y exportar.
2. Haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Procesar entrada/salida (Procesar zona saturada)** y seleccione Procesar y añadir a línea de tiempo (consulte la Figura 710).

Figura 710. Menú Procesar entrada/salida - Procesar y añadir a línea de tiempo

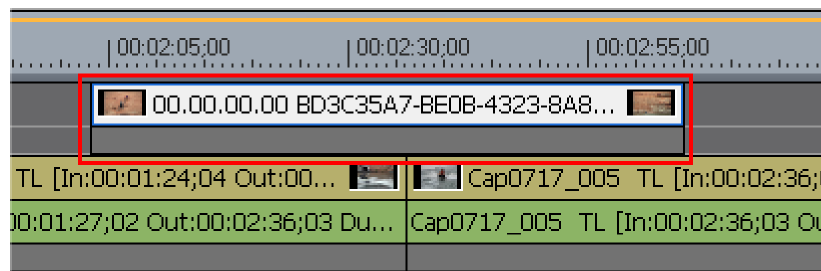


Nota Haga clic en el botón **Cancelar** en el cuadro de diálogo Procesar para detener el procesamiento en progreso.

Cuando haya terminado el procesamiento, el clip de vídeo se sitúa en una pista V o VA en la línea de tiempo.

Si no hay espacio en la pista actual en la línea de tiempo para añadir el clip, se añade una nueva pista V y el clip procesado se sitúa allí como se muestra en la Figura 711.

Figura 711. Nueva pista V con clip procesado



El color del clip y el nombre indican que este clip se ha procesado y añadido a la línea de tiempo.

Nota Los clips exportados o procesados se guardan en la subcarpeta de elementos procesados en la carpeta del proyecto.

Métodos alternativos:

- Seleccione Procesar>Procesar y añadir a línea de tiempo en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Haga clic con el botón derecho en la escala de tiempo y seleccione Procesar y añadir a línea de tiempo en el menú.
- Pulse las teclas [**MAYÚS**]+[**Q**].

Notas importantes respecto a los clips exportados

- Los clips de la pista pequeña y la parte silenciada de un clip de vídeo se exportan como clips negros.
- El clip exportado se elimina automáticamente cuando el proyecto se ha cerrado. Si necesita guardar el clip para su uso posterior, guarde el proyecto con el clip situado en la línea de tiempo o almacenado en el contenedor.
- Copie el clip en una carpeta diferente para poder usarlo en otros proyectos.

Eliminación de archivos temporales manualmente

Los archivos temporales creados durante el procesamiento se almacenan en la subcarpeta de elementos procesados de la carpeta del proyecto. Los archivos temporales sin un vínculo a un clip o proyecto se eliminan automáticamente, de acuerdo con las opciones del cuadro de diálogo Opciones>Opciones del sistema>Aplicación>Procesar. Consulte *Opciones de Procesar* en la página 94 para obtener más información.

Los archivos temporales se crean mediante los procesos siguientes:

- Exportación de un clip de la línea de tiempo
- Procesamiento de una parte de la línea de tiempo
- Procesamiento de un clip

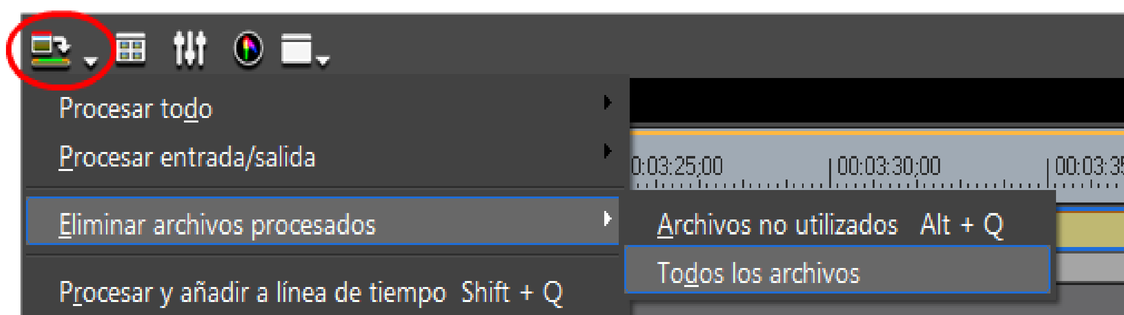
Si el contenido de la carpeta es demasiado grande, puede que sea necesario eliminar algunos de estos archivos manualmente con el fin de liberar espacio suficiente en el disco para las operaciones adicionales de procesamiento.

Nota En las descripciones anteriores, Todos los archivos eliminará todos los archivos temporales del directorio de elementos procesados, incluso lo que tengan vínculos válidos a clips existentes. La opción Archivos no utilizados sólo elimina archivos temporales que ya no tengan vínculos válidos.

Para eliminar manualmente archivos temporales, siga estos pasos:

1. Haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Procesar entrada/salida (Procesar zona saturada)**.
2. Seleccione en el menú Eliminar archivos procesados>Todos los archivos o Eliminar archivos procesados>Archivos que no se utilicen. Consulte la Figura 712.

Figura 712. Menú Procesar entrada/salida - Eliminar archivos procesados



Métodos alternativos:

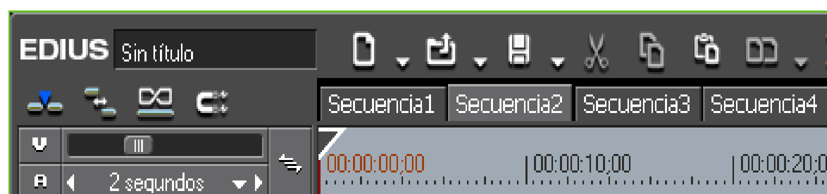
- Seleccione Procesar>Eliminar archivos de proceso temporales>Todos los archivos o Procesar>Eliminar archivos de proceso temporales>Archivos no utilizados en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Pulse las teclas [**ALT**]+[**Q**] en el teclado para eliminar los archivos que no se utilizan.

Nota Es posible que algunos archivos temporales de la carpeta de elementos procesados se puedan editar (cambiar nombre, eliminar, copiar, etc.). Sin embargo, los archivos temporales que se utilizan en los proyectos, como los archivos creados con las opciones de Procesar entrada/salida, no se puedan editar. Los archivos temporales creados para clips situados en la línea de tiempo con la función Procesar y añadir a línea de tiempo se pueden editar para hacer del archivo un clip sin conexión.

Operaciones con secuencias en la línea de tiempo

Una secuencia es una recopilación de clips, imágenes, efectos, etc. que están colocados en la línea de tiempo. Un proyecto puede constar de una o varias secuencias, como se muestra en la Figura 713

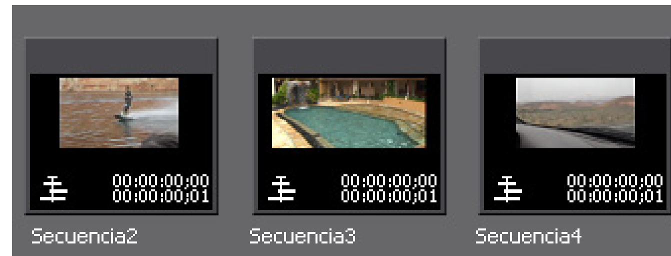
Figura 713. Fichas con secuencias en la línea de tiempo



Con el fin de seleccionar la secuencia que editar, haga clic en la ficha de secuencia que desee.

Las secuencias también se almacenan como clips de Secuencia de línea de tiempo en el contenedor, como se muestra en la Figura 714.

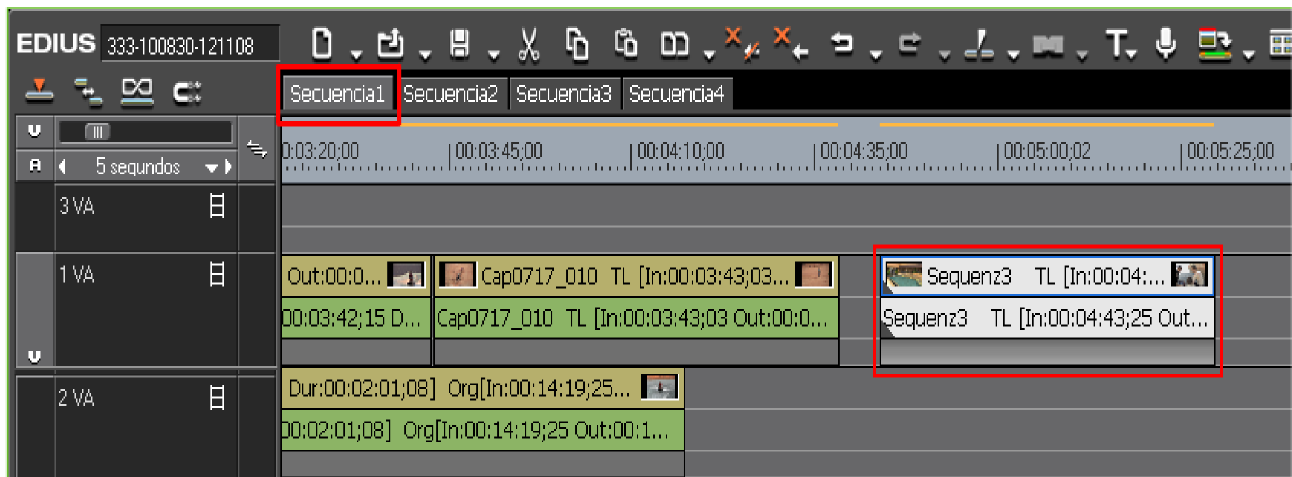
Figura 714. Clips de secuencia de la línea de tiempo del contenedor



Las secuencias de la línea de tiempo también se pueden anidar. Una secuencia anidada es una secuencia que se encuentra en otra secuencia para editarla. En la Figura 715 se muestra el clip de la línea de tiempo Secuencia3 que se encuentra en la pista 2VA de Secuencia1 como clip para la edición.

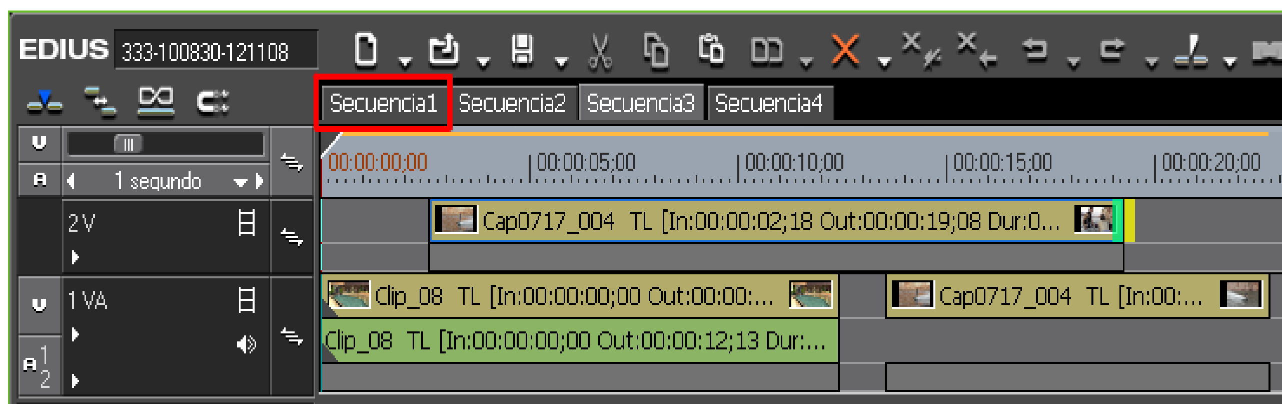
Nota EDIUS impide que las secuencias se aniden si el resultado puede ser una referencia circular. Por ejemplo, si Secuencia1 se ha anidado en Secuencia2, ésta no podría anidarse en Secuencia1, ya que esto provocaría un bucle de referencia sin resolver.

Figura 715. Secuencia anidada de línea de tiempo



Cuando se hace doble clic en el clip Secuencia3 de la Secuencia1, la Secuencia3 se abre para su edición, como se muestra en la Figura 716.

Figura 716. Abrir secuencia anidada



Haga clic con el botón derecho en una ficha de secuencia para que se muestre un menú que permita las siguientes opciones de la secuencia:

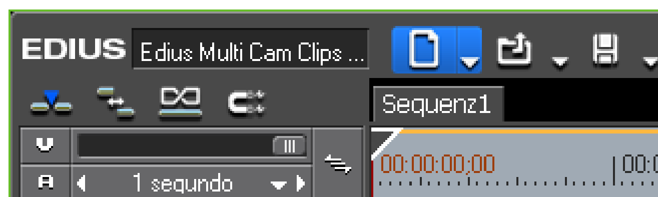
- Añadir a contenedor: se añade la secuencia como clip en el contenedor.
- Opciones de secuencia...: se abre el cuadro de diálogo Opciones de secuencia.
- Alto de pista: se cambia el alto de una pista en el Panel de pista.
- Cerrar esta secuencia: se cierra la ficha actual de la secuencia.
- Cerrar el resto de las secuencias: se cierran las fichas de todas las secuencias excepto la secuencia actual.

Creación de una secuencia anidada

Para crear una secuencia en el proyecto actual, realice uno de los métodos siguientes:

- Haga clic en el botón **Crear nueva secuencia** (resaltado en azul en la Figura 717) en la ventana de línea de tiempo.

Figura 717. Botón Crear nueva secuencia



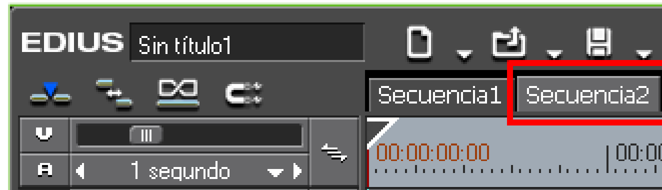
- Seleccione Archivo>Nuevo>Secuencia en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Haga clic con el botón derecho del ratón en una zona en blanco de la vista de clips en el contenedor y seleccione Nueva secuencia en el menú.

Nota En este caso se crea un clip de secuencia de la línea de tiempo en blanco en el contenedor, pero no aparece una ficha Secuencia en la ventana de la línea de tiempo.

- Pulse [**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**N**].

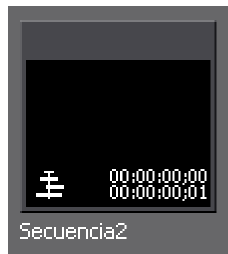
Realizando cualquiera de estos métodos, se creará una ficha de secuencia nueva que aparecerá en la ventana de línea de tiempo, tal y como se muestra en la Figura 718. Asimismo, se creará un clip de secuencia en el contenedor, como se muestra en la Figura 719.

Figura 718. Ficha de secuencia nueva



Nota Haga doble clic con el botón derecho del ratón en una ficha de secuencia para cambiar el nombre de la secuencia.

Figura 719. Clip de secuencia nuevo en el contenedor



Nota Las fichas de secuencia se pueden arrastrar para cambiar su orden.

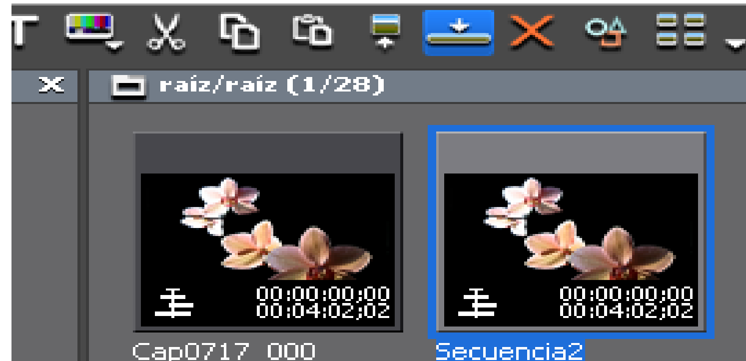
Creación de una secuencia anidada

Para crear una secuencia anidada (una secuencia representada como clip dentro de otra secuencia), haga lo siguiente:

1. Mueva los parches de pista de audio y vídeo a la pista en la que desee colocar la secuencia anidada.

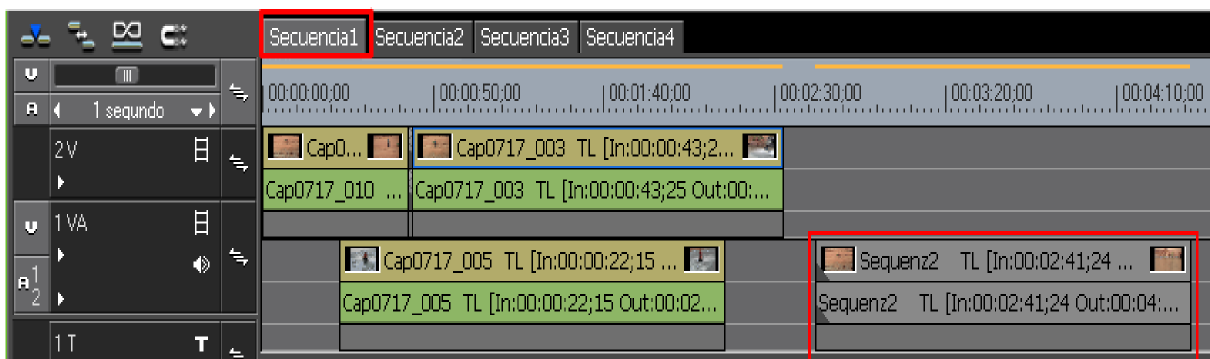
2. Sitúe el cursor de la línea de tiempo en la posición en la que colocar el clip de secuencia anidado.
3. Seleccione un clip de secuencia de la línea de tiempo en el contenedor y haga clic en el botón **Añadir a línea de tiempo** (resaltado en azul en la Figura 720).

Figura 720. Contenedor – Añadir al botón de la línea de tiempo



El clip de secuencia seleccionado se añade a la línea de tiempo en la ubicación del cursor como clip de secuencia anidado (clip de color gris que se muestra en la Figura 721).

Figura 721. Clip de secuencia añadido como clip anidado



Métodos alternativos:

- Arrastre un clip de secuencia desde el contenedor hasta la línea de tiempo.
- Haga clic con el botón derecho del ratón en un clip de secuencia del contenedor y seleccione Añadir a línea de tiempo en el menú.

- Reproduzca un clip de secuencia de línea de tiempo en el reproductor y haga clic en los botones **Insertar en la línea de tiempo** o **Sobrescribir en línea de tiempo**.
- Añada el clip que se muestra en el reproductor pulsando [**E**] en el teclado.
- Seleccione un clip de secuencia en el contenedor y pulse las teclas [**MAYÚS**]+[**INTRO**].

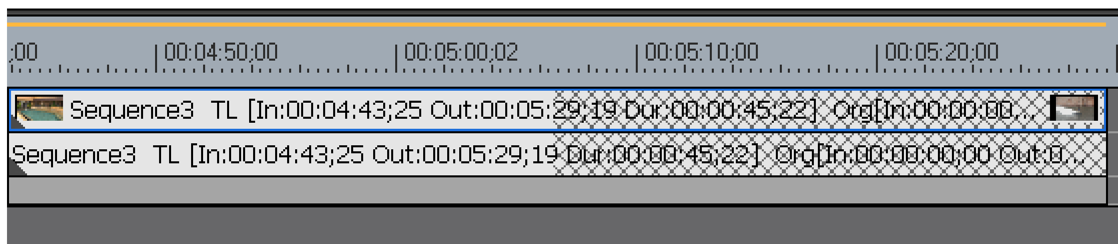
Apertura de una secuencia anidada

Para abrir una secuencia anidada para su edición, siga uno de estos métodos:

- Haga doble clic en un clip de secuencia de línea de tiempo en el contenedor.
- Haga doble clic en un clip de secuencia anidado en la línea de tiempo.
- Haga clic con el botón derecho del ratón en un clip de secuencia de la línea de tiempo en el contenedor y seleccione Abrir secuencia en el menú.

Nota Cuando se abre una secuencia anidada, el clip de secuencia anidado de la secuencia principal también se actualiza. Si los clips de una secuencia anidada se ajustan, la duración del clip de la secuencia anidada de la secuencia principal no cambia; sin embargo, el clip de la secuencia anidada se actualiza, tal y como se muestra en la Figura 722 para indicar la zona total del clip que se ha ajustado.

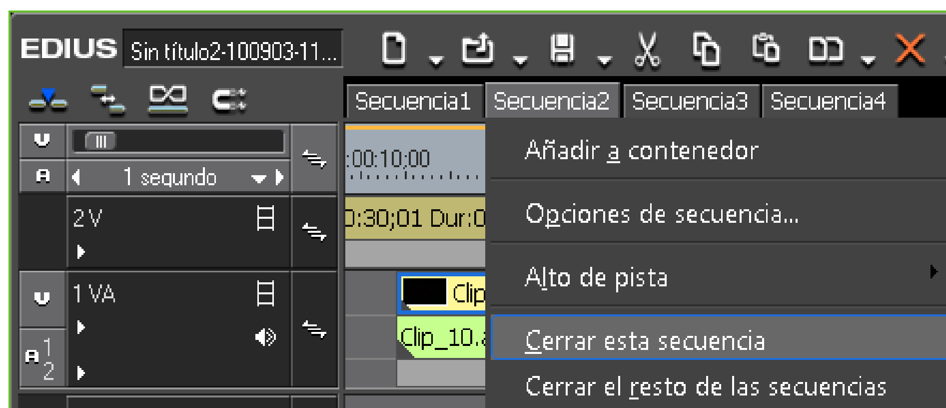
Figura 722. Clip anidado ajustado



Cierre de una secuencia

Para cerrar una secuencia, haga clic con el botón derecho en la ficha de la secuencia que cerrar y seleccione Cerrar esta secuencia en el menú. Consulte la Figura 723.

Figura 723. Menú Secuencia - Cerrar esta secuencia



Nota Seleccione Cerrar el resto de las secuencias para cerrar todas las secuencias excepto la secuencia que se muestra actualmente. Como mínimo debe quedar visible una secuencia. No es posible cerrar todas las secuencias de la línea de tiempo.

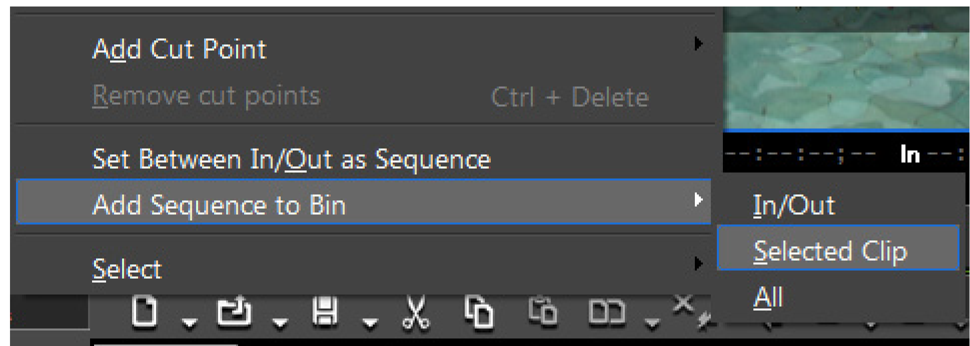
Cómo guardar clips de la línea de tiempo como secuencia de contenedor

En el contenedor se pueden guardar como una secuencia nueva un clip seleccionado, el área de la línea de tiempo entre los puntos de entrada y salida o todos los clips.

Después de definir los puntos de entrada y de salida o seleccionar los clips deseados, siga uno de estos procedimientos (consulte la Figura 724):

- Seleccione Editar>Añadir secuencia a contenedor>Entrada/Salida en la barra de menús de la ventana de visualización para guardar la parte de la secuencia entre los puntos de entrada y salida en el contenedor como nueva secuencia.
- Seleccione Editar>Añadir secuencia a contenedor>Clip seleccionado en la barra de menús de la ventana de visualización para añadir sólo el clip seleccionado como nueva secuencia en el contenedor.
- Seleccione Editar>Añadir secuencia a contenedor>Todo en la barra de menús de la ventana de visualización para añadir todos los clips de la secuencia actual como nueva secuencia en el contenedor.

Figura 724. Menú Editar - Añadir secuencia a contenedor

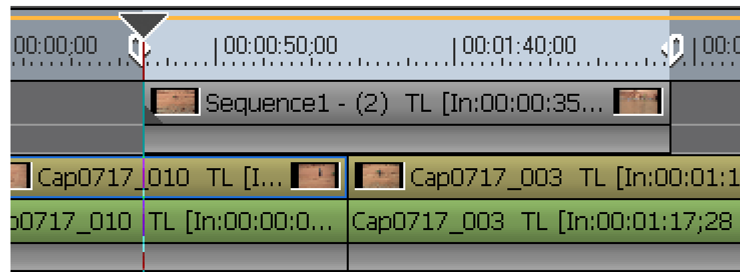


Operaciones relacionadas:

- También es posible guardar un clip de vídeo en la línea de tiempo entre los puntos de entrada y salida como secuencia en una pista de la línea de tiempo. Para llevar a cabo esta función, seleccione Editar>Definir entre entrada/salida como secuencia en la barra de menús de la ventana de visualización.

Los clips (o partes de clips) entre los puntos de entrada y salida se guardan en el contenedor como clip de secuencia y se añaden también a la secuencia actual como secuencia anidada, tal y como se muestra en la Figura 725.

Figura 725. Zona entre puntos de entrada o salida añadidos como secuencia anidada



Nota Si no hay espacio en la línea de tiempo en la que añadir la secuencia anidada, se crea una pista V para la secuencia anidada.

- La secuencia abierta actualmente puede guardarse en el contenedor como clip de secuencia si hace clic con el botón derecho en la ficha de la secuencia abierta y selecciona Añadir a contenedor en el menú.

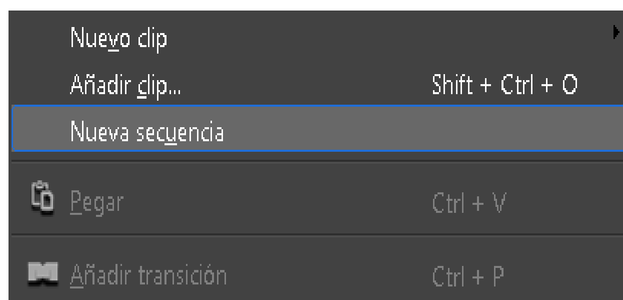
Creación de un clip de secuencia en blanco en la línea de tiempo

Para crear una secuencia anidada en blanco en la línea de tiempo y un clip de secuencia en blanco en el contenedor, haga lo siguiente:

1. Sitúe el cursor de la línea de tiempo en el punto en el que desee crear la secuencia en blanco.

2. Haga clic con el botón derecho en la pista en la que desee crear la secuencia y seleccione Crear nueva secuencia en el menú, tal como se muestra en la Figura 726.

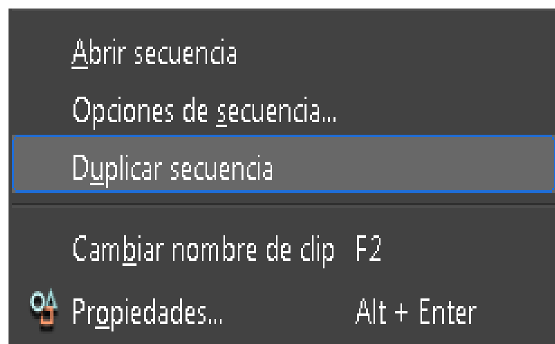
Figura 726. Menú Pista - Nueva secuencia



Duplicación de una secuencia

Para duplicar un clip de secuencia de línea de tiempo en el contenedor, haga clic con el botón derecho en el clip de secuencia que desee en el contenedor y seleccione Duplicar secuencia en el menú. Consulte la Figura 727.

Figura 727. Menú Clip del contenedor - Duplicar secuencia



Nota Los clips de secuencia duplicados tienen el nombre de clip de secuencia original con un número de secuencia añadido al final. Por ejemplo, si la Secuencia6 está duplicada, el nombre del duplicado será Secuencia6-(X), donde (X) es el próximo número secuencial disponible.

Opciones de visualización

EDIUS permite la visualización de pantalla completa en el ordenador y en monitores externos, así como la rotación de la visualización.

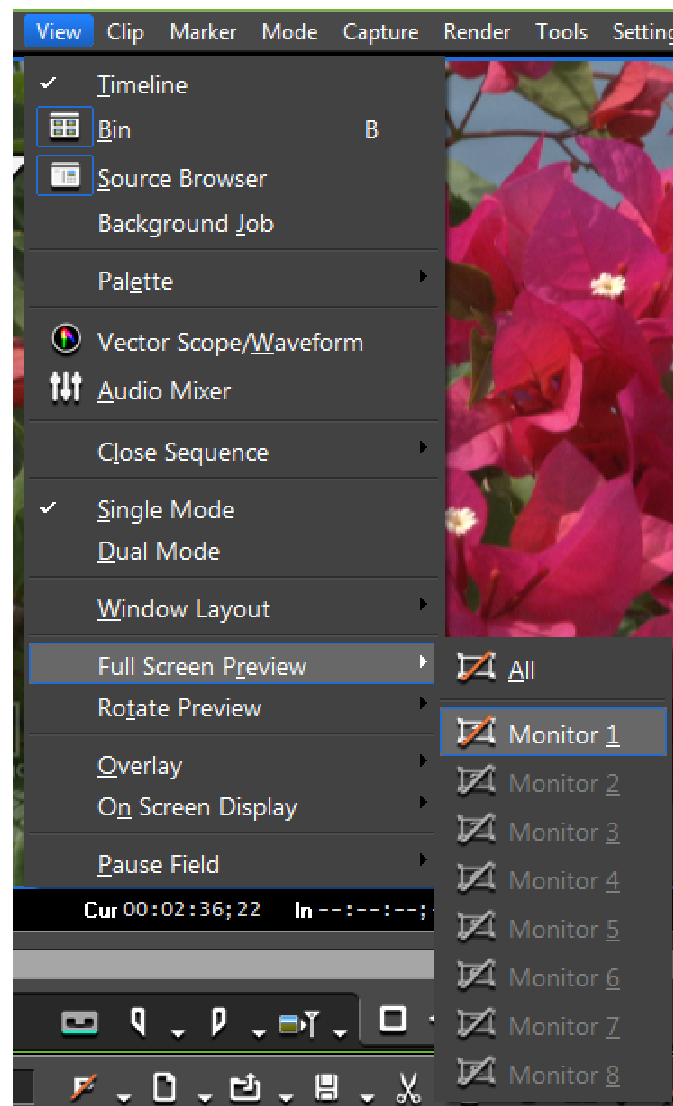
Asimismo, es posible configurar las opciones de visualización en pantalla para el ordenador y los monitores externos.

Visualización de pantalla completa

El clip de la ventana del reproductor o el grabador se puede visualizar a pantalla completa haciendo doble clic en la ventana de visualización correspondiente. Esta acción puede llevarse a cabo tanto en modo simple como en modo dual.

También puede seleccionar Ver>Visualización de pantalla completa>{Monitor n.º} en la barra de menús de la ventana de visualización, como se muestra en la Figura 728.

Figura 728. Menú de visualización de pantalla completa



Nota Si hay varios monitores conectados al ordenador con EDIUS, puede obtener una visualización de pantalla completa en todos los monitores si selecciona Todos en el menú.

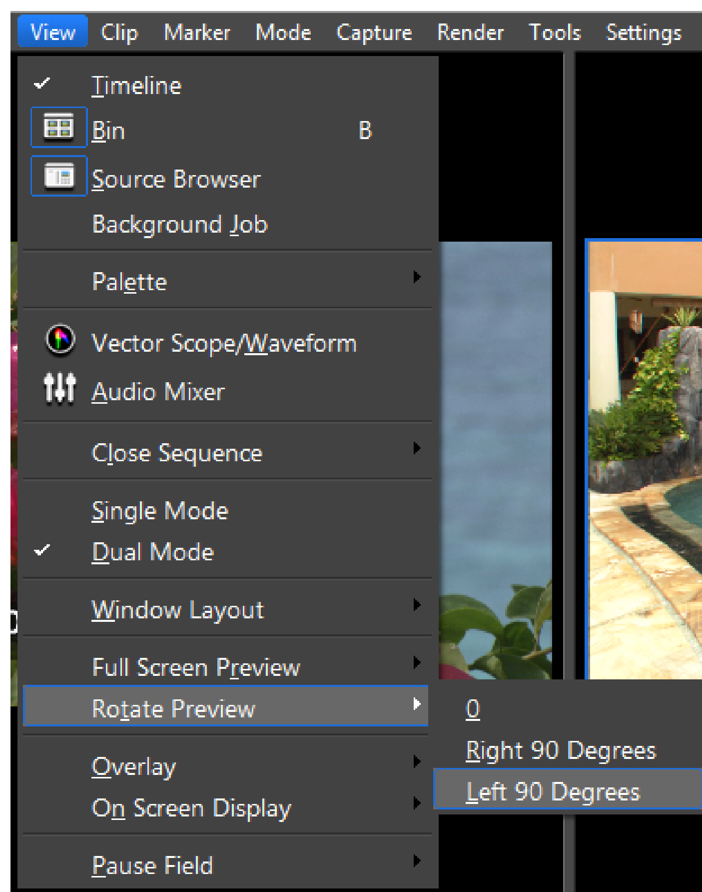
Para volver al modo de visualización normal, haga doble clic en el clip en pantalla completa en el monitor o los monitores.

Consulte *Visualización en pantalla completa* en la página 215 para obtener información sobre cómo comprobar las funciones de visualización de pantalla completa en los monitores conectados al ordenador con EDIUS.

Rotación de visualización

La visualización de las ventanas del reproductor y el grabador se puede girar a la derecha o la izquierda 90 grados, o se puede eliminar la rotación seleccionando Ver>Rotar visualización>{opción de rotación} en la barra de menús de la ventana de visualización. Consulte la Figura 729.

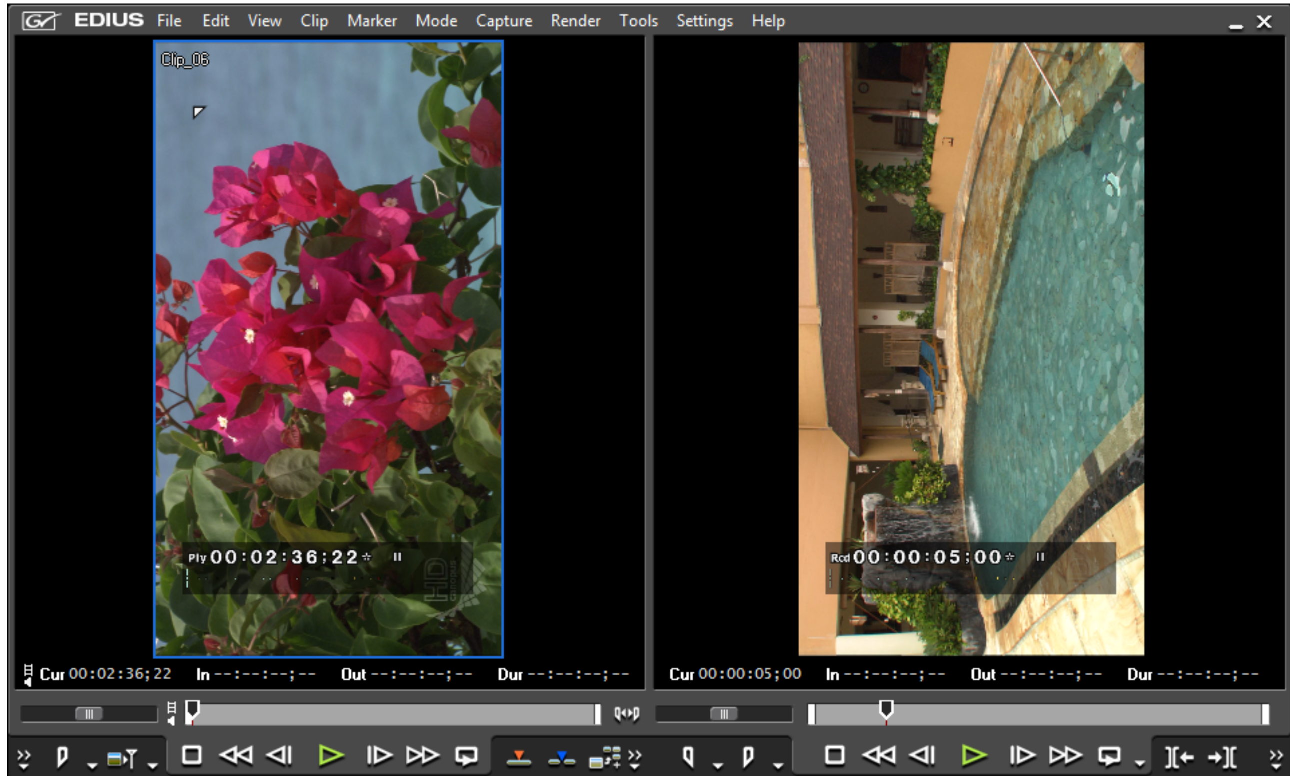
Figura 729. Opciones de rotación de la ventana de visualización



Cuando se trabaja con aplicaciones de señalización digital, a menudo se necesita visualizar el material con la orientación real en la que se presentará.

En la Figura 730 se muestra la visualización del grabador girada 90 grados a la izquierda en modo dual.

Figura 730. Visualización del grabador girada 90 grados a la izquierda



Nota Al margen de la ventana de visualización que esté activa y de si se encuentra en modo simple o dual, al seleccionar la función de rotación se gira la visualización de ambas ventanas.

Para volver a una vista sin rotación, seleccione 0 en el menú Rotar visualización.

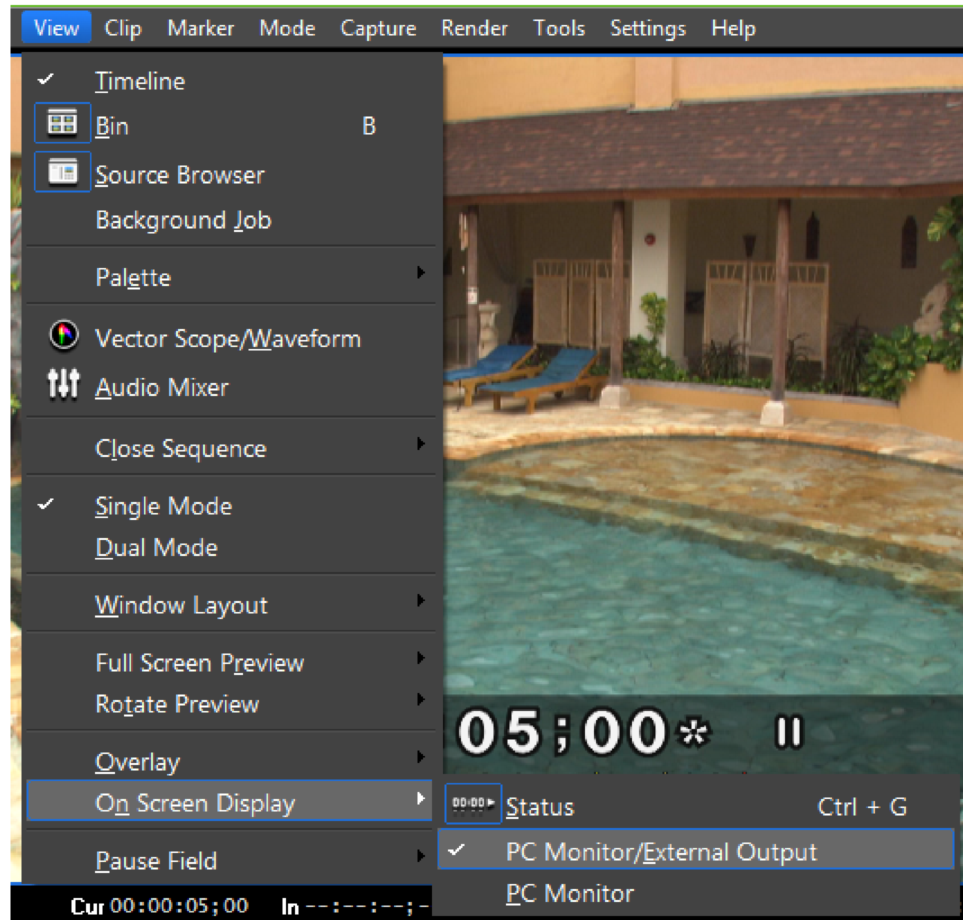
Opciones de visualización en pantalla

Es posible activar y desactivar la visualización en pantalla de la superposición de estado en la ventana de visualización. Si está activada la visualización del estado en pantalla, la visualización se puede configurar sólo en el monitor de PC o tanto en el monitor de PC como en las pantallas externas.

Para activar y desactivar la visualización del estado en pantalla:

- Pulse las teclas [**CTRL**]+[**G**].
- Seleccione Ver>Visualización en pantalla>Estado en la barra de menús de la ventana de visualización. (Consulte la Figura 731).

Figura 731. Opciones de Visualización en pantalla



Si se activa la visualización de estado en pantalla, puede elegir Monitor PC/Salida externa o Monitor PC en el menú. Una marca de selección indica la configuración de visualización de estado en pantalla activa.

Nota Si la visualización de estado en pantalla está desactivada, las opciones de salida aparecen atenuadas. Estas opciones sólo están activas si se ha habilitado la visualización de estado en pantalla.

Modo multicámara

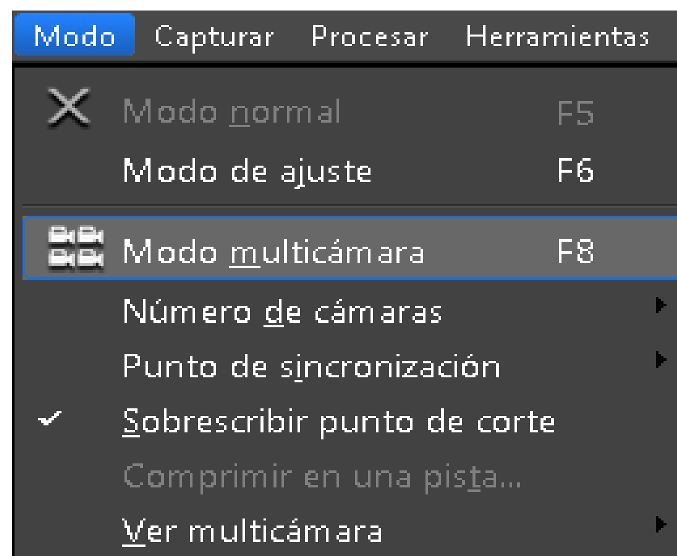
El modo multicámara hace posible mostrar y editar hasta dieciséis (16) clips al mismo tiempo como vistas de cámara independientes. Cada cámara muestra un clip independiente. A menudo se captura la misma escena desde varias cámaras en ángulos distintos. Con el modo multicámara, puede cambiar de un ángulo a otro.

Cambio al modo multicámara

Para cambiar al modo multicámara, siga uno de estos métodos:

- Seleccione Modo>Modo multicámara en la barra de menús de la ventana de visualización. Consulte la Figura 732.

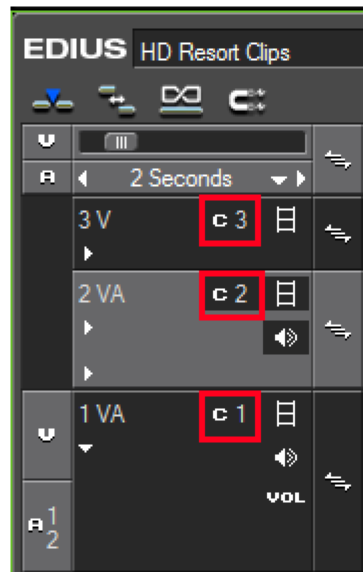
Figura 732. Menú Modo multicámara



- Pulse la tecla [**F8**] en el teclado.
- Si se ha añadido el botón **Multicámara** a la línea de tiempo (consulte *Opciones de Botón* en la página 225 para más información), haga clic en él.

La ventana de visualización cambia al modo multicámara y aparece un indicador de asignación de cámara en el panel de pista, como se muestra en la Figura 733.

Figura 733. Asignación de cámaras en el panel de pista de la línea de tiempo



Para cambiar del modo multicámara al modo normal, siga uno de estos métodos:

- Seleccione Modo>Modo normal o Modo>Modo multicámara en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Pulse la tecla [**F8**] en el teclado (cambio de modo multicámara).
- Pulse la tecla [**F5**] en el teclado (cambio a modo normal).

Nota Las operaciones de clips y pistas son las mismas en el modo multicámara que en el modo normal; sin embargo, los comandos de teclas son diferentes.

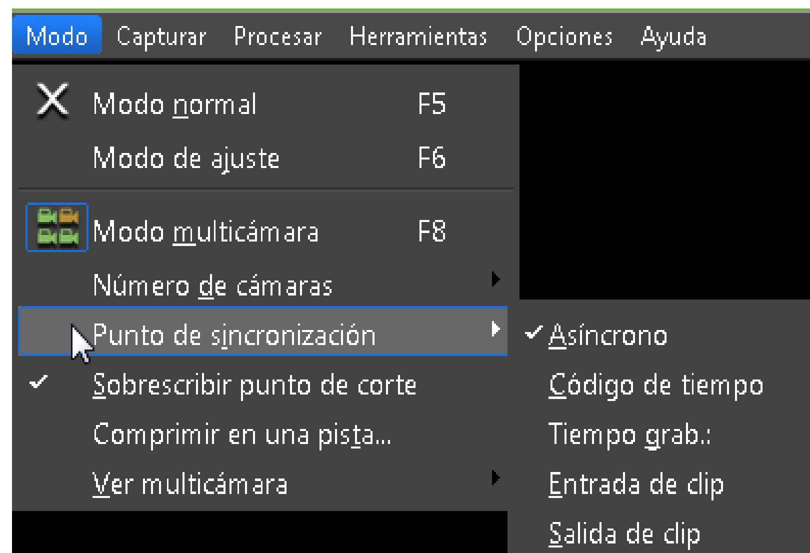
Definición del punto de sincronización multicámara para colocar clips

El punto de sincronización seleccionado determina cómo se colocan los clips en la línea de tiempo en el modo multicámara.

Para definir un punto de sincronización multicámara y colocar los clips, siga estos pasos:

1. Seleccione Modo>Punto de sincronización>{punto de sincronización deseado} en la barra de menús de la ventana de visualización. Las selecciones de punto de sincronización que se muestran en el menú de la Figura 734 se explican a continuación.

Figura 734. Menú del modo de la ventana de visualización - Punto de sincronización



Asíncrono

Coloca los clips según la posición del cursor de la línea de tiempo en la pista seleccionada. Los clips se colocan según el orden de clasificación del contenedor.

Código de tiempo

Coloca los clips en cada pista según el código de tiempo de inicio del clip. Si no se ha definido un código de tiempo para un clip en concreto, se utiliza 00:00:00;00 para colocar el clip.

Nota Aunque los clips tengan códigos de tiempo de inicio diferentes, EDIUS intentará alinear clips en las pistas de la cámara para que las secciones del código de tiempo que coincidan aparezcan sincronizadas.

Tiempo grab.

Coloca los clips en las pistas según la hora grabada (código de tiempo) de cada clip. Si no se ha definido un código de tiempo de inicio para un clip, se utiliza 00:00:00 como hora grabada.

Nota La hora grabada no se ve afectada por la fecha grabada. Por ejemplo, un clip grabado a las 02:30:00 PM del 10 de septiembre de 2010 tiene una hora de grabación anterior que un clip grabado a las 04:45:00 PM del 10 de agosto de 2010.

Entrada de clip

Coloca los clips en las pistas según el código de tiempo del punto de entrada de cada clip. Si no se ha definido un punto de entrada para el clip, se utiliza el comienzo del clip.

Salida de clip

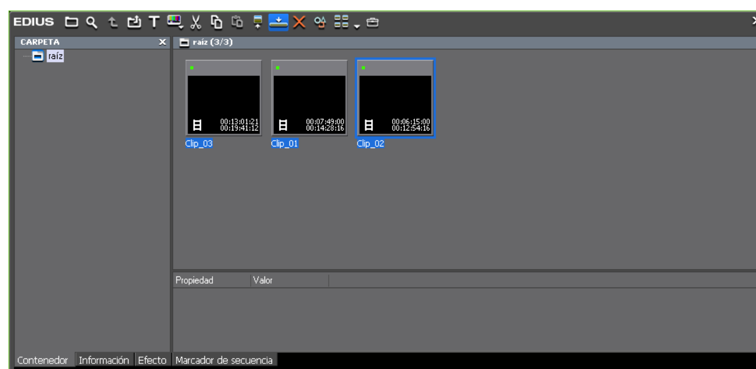
Coloca los clips en las pistas según el código de tiempo del punto de salida de cada clip. Si no se ha definido un punto de salida para el clip, se usa el final del clip.

2. Mueva el parche de pista de vídeo a la pista en la que desee colocar los clips.

3. Seleccione varios clips en el contenedor y haga clic en el botón Añadir a línea de tiempo, tal y como se ilustra en la Figura 735.

Nota Los clips seleccionados también se pueden arrastrar en la línea de tiempo.

Figura 735. Añadir varios clips a la línea de tiempo

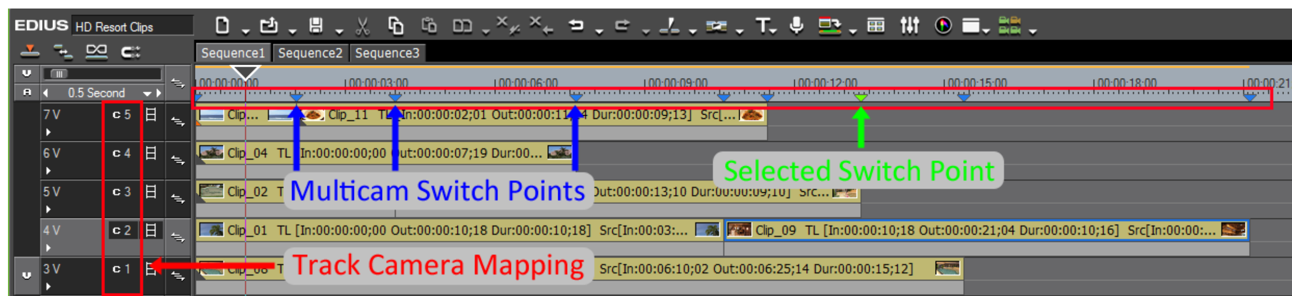


Los clips se colocan en las pistas de acuerdo con el punto de sincronización seleccionado.

Nota Si se ha seleccionado Asíncrono como punto de sincronización en el Paso 1 anterior, todos los clips se colocan en la pista que contiene el parche de pista de vídeo. Si se ha seleccionado un punto de sincronización diferente, los clips se colocan en la pista o las pistas con los parches y las pistas encima. Si no hay pistas por encima de la pista seleccionada, se añaden nuevas pistas V según se necesite.

Como se ilustra en la Figura 736, los puntos de conmutación de cámara se establecen automáticamente en los puntos de entrada/salida de cada clip. Consulte *Definición del punto de conmutación de cámara durante la reproducción* en la página 714 si desea información para cambiar el punto de conmutación de cámara.

Figura 736. Clips en la línea de tiempo en modo multicámara



Cuando se colocan varios clips en la línea de tiempo en el modo multicámara, la ventana del grabador tiene un aspecto similar al que se muestra en la Figura 737.

Nota La visualización de la Figura 737 corresponde a los clips mostrados en las pistas 5 V de la Figura 736. El número de cámaras es de 5 y un monitor principal.

Figura 737. Menú del modo de la ventana de visualización - Modo Multicámara



En este ejemplo, hay cinco (5) monitores y un monitor principal

El monitor principal muestra la imagen de la cámara seleccionada (clip activo) en cada punto de conmutación.

Los otros monitores de visualización muestran los clips asignados a cada cámara.

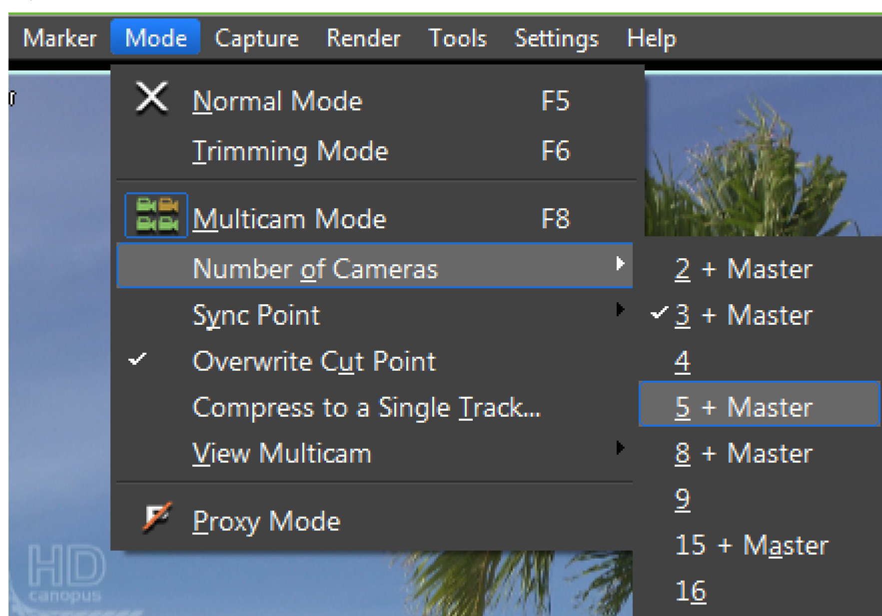
Nota La visualización del nombre de pista en las ventanas de monitor de cámara se puede activar y desactivar seleccionando Modo>Ver multicámara>Mostrar nombre de pista en la barra de menús de la ventana de visualización.

Configuración del número de cámaras

Para especificar el número de monitores en los que se mostrarán los clips en el modo multicámara, siga uno de estos procedimientos:

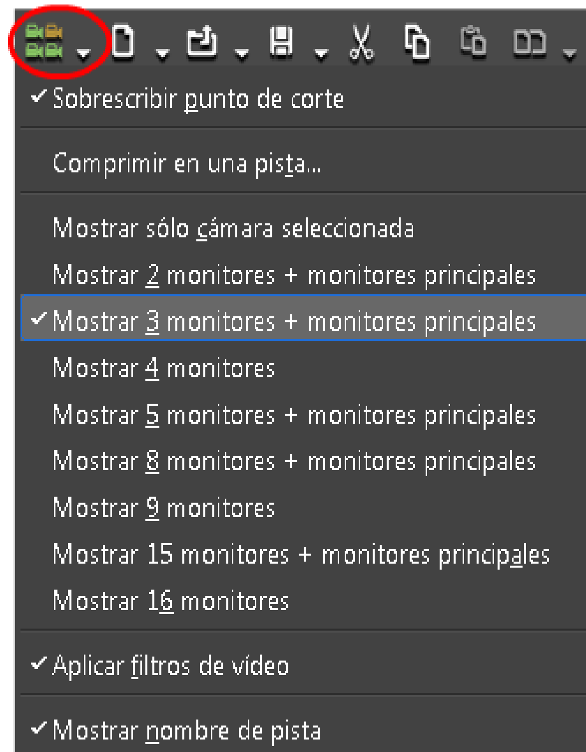
- Seleccione Modo>Número de cámaras>{número de cámaras} en la barra de menús de la ventana de visualización. Consulte la Figura 738.

Figura 738. Menú Modo - Monitores



- Si se ha añadido el botón Multicámara a la línea de tiempo, haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Multicámara** y seleccione el número de monitores que desee, tal y como se muestra en la Figura 739.

Figura 739. Menú del botón de lista - Monitores



Nota Sea cual sea el número seleccionado de monitores, sólo hay un monitor principal. El monitor principal muestra el clip de la cámara activa en cada punto de conmutación.

Opciones de visualización

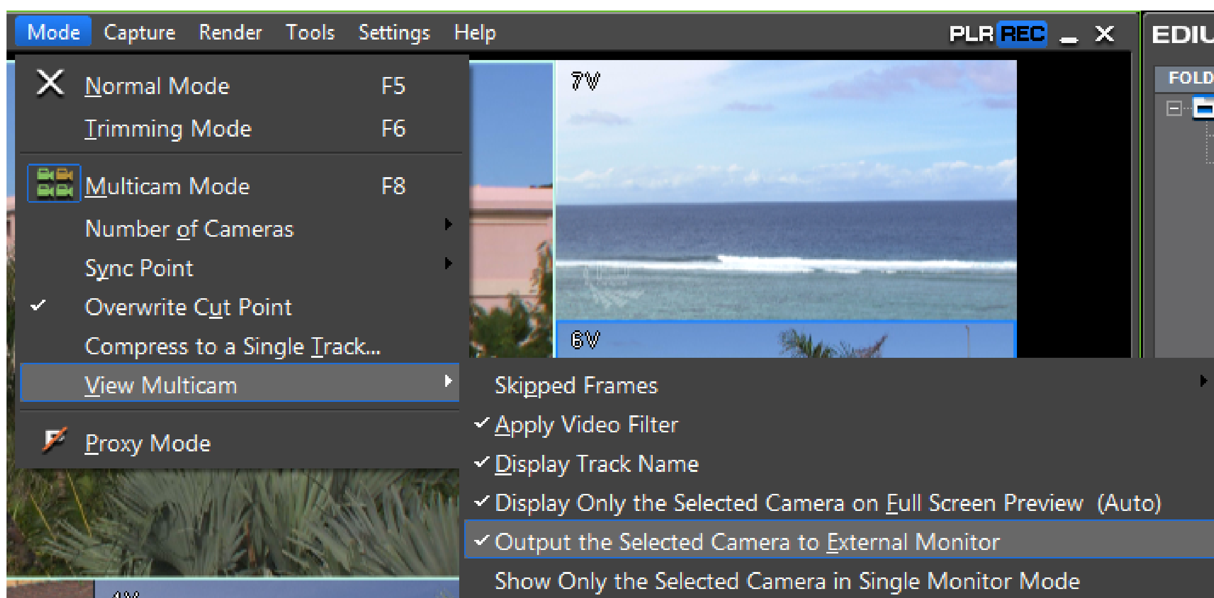
Las opciones de visualización multicámara se pueden configurar para los monitores externos, en el modo de visualización de pantalla completa y en las visualizaciones en modo simple y dual.

Monitor externo

Si se conecta al ordenador con EDIUS una pantalla externa (que no sea la pantalla principal del ordenador con EDIUS), la visualización de vídeo en modo multicámara se puede configurar para que muestre sólo la cámara seleccionada (sólo la principal) o la ventana de origen dividida.

Para configurar la salida de visualización para el monitor externo, seleccione Modo>Ver multicámara>Enviar la salida de la cámara seleccionada a monitor externo en la barra de menús de la ventana de visualización, como se muestra en la Figura 740.

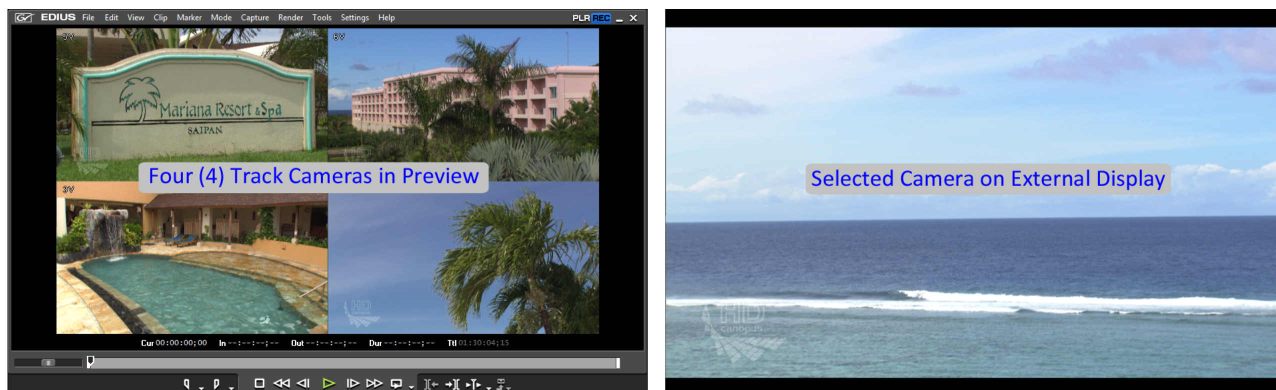
Figura 740. Selección de modo de visualización externa de multicámara



Nota Esta función se puede activar o desactivar. Si la opción tiene una marca de selección, sólo se enviará al monitor externo el clip activado en la pista asignada a la cámara seleccionada. Si no hay ninguna marca de selección, se enviará la pantalla dividida de todas las cámaras al monitor externo.

Si tiene un monitor externo además del monitor del ordenador con EDIUS principal, puede seleccionar 4, 9 o 16 (consulte la Figura 738) como número de cámaras para mostrar en la ventana de visualización del ordenador con EDIUS y enviar sólo la pantalla principal al monitor externo. Esto se ilustra en la Figura 741 con cuatro (4) cámaras en la ventana de visualización y la cámara seleccionada (monitor principal) asignada al monitor externo.

Figura 741. Cuatro cámaras en modo multicámara con monitor principal externo

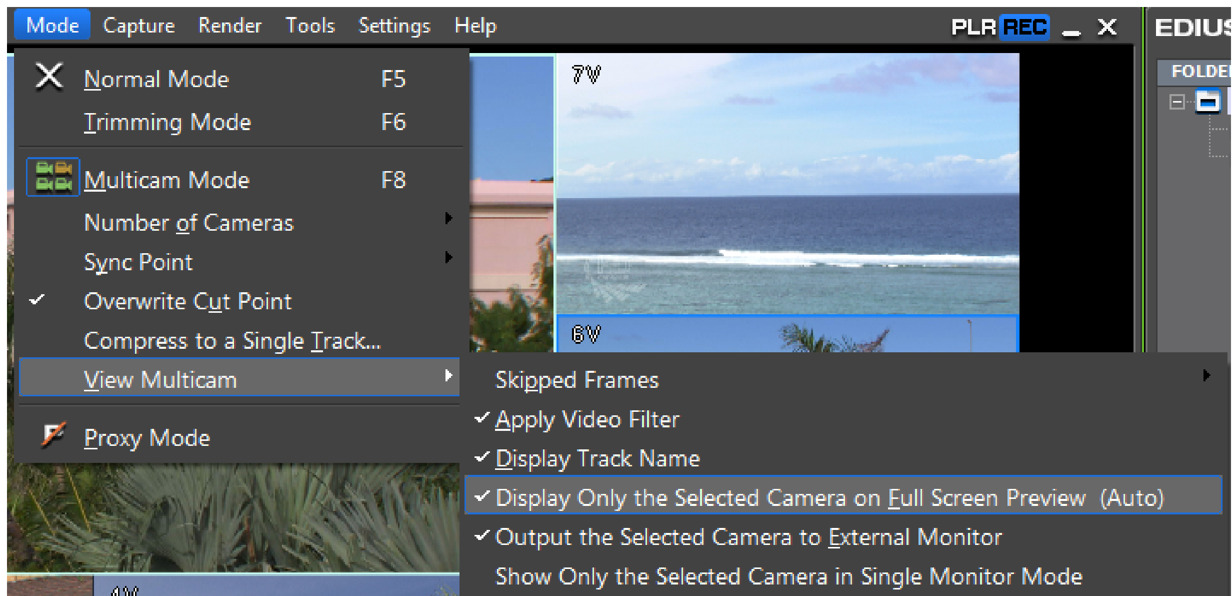


Visualización de pantalla completa

Para definir un tipo de pantalla externa para una visualización de pantalla completa (haga doble clic en la ventana de visualización para pasar a

pantalla completa), seleccione Modo>Ver multicámara>Mostrar sólo la cámara seleccionada en visualización de pantalla completa (Automático) en la barra de menús de la ventana de visualización, como se ilustra en la Figura 742.

Figura 742. Selección del modo de visualización multicámara de pantalla completa



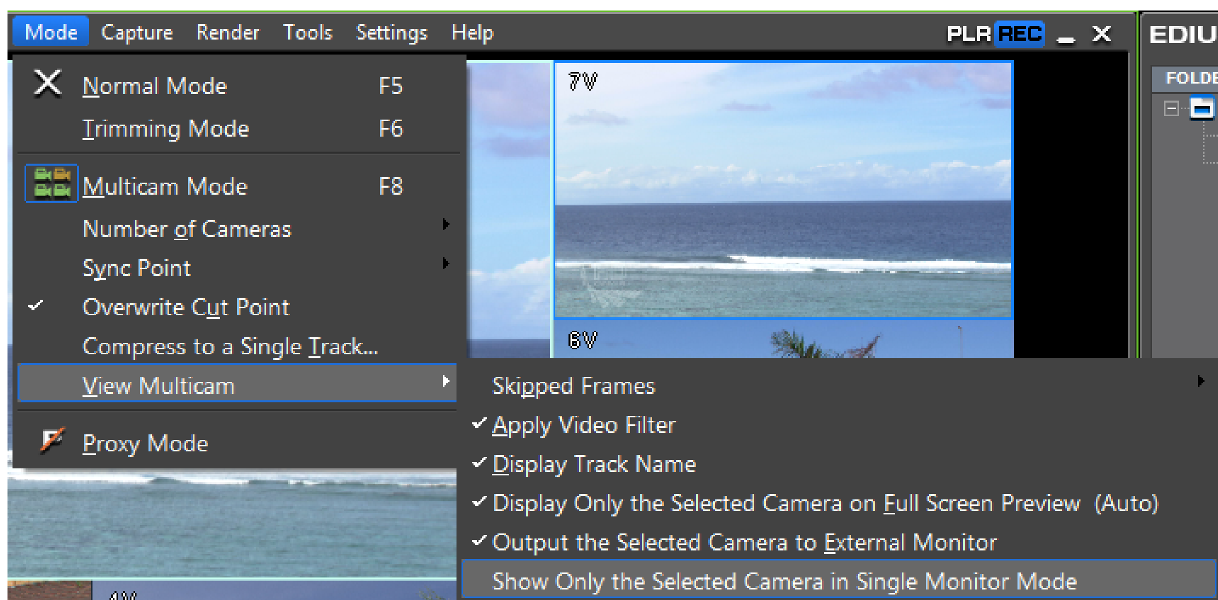
Nota Esta función se puede activar o desactivar. Si la opción tiene una marca de selección, sólo se enviará a la visualización de pantalla completa del monitor del ordenador con EDIUS el clip activado en la pista asignada a la cámara seleccionada. Si no hay ninguna marca de selección, se enviará la pantalla dividida de todas las cámaras a la visualización de pantalla completa.

Modo simple y modo dual

En modo simple, puede configurarse la ventana de visualización para mostrar sólo la cámara seleccionada o todas las cámaras en Modo>Ver multicámara>Mostrar sólo la cámara seleccionada en modo de un solo monitor en la barra de menús de la ventana de visualización. Consulte la Figura 743.

Nota Esta opción aparece atenuada y se omite en el modo de visualización dual.

Figura 743. Selección de modo de visualización de multicámara de un solo monitor

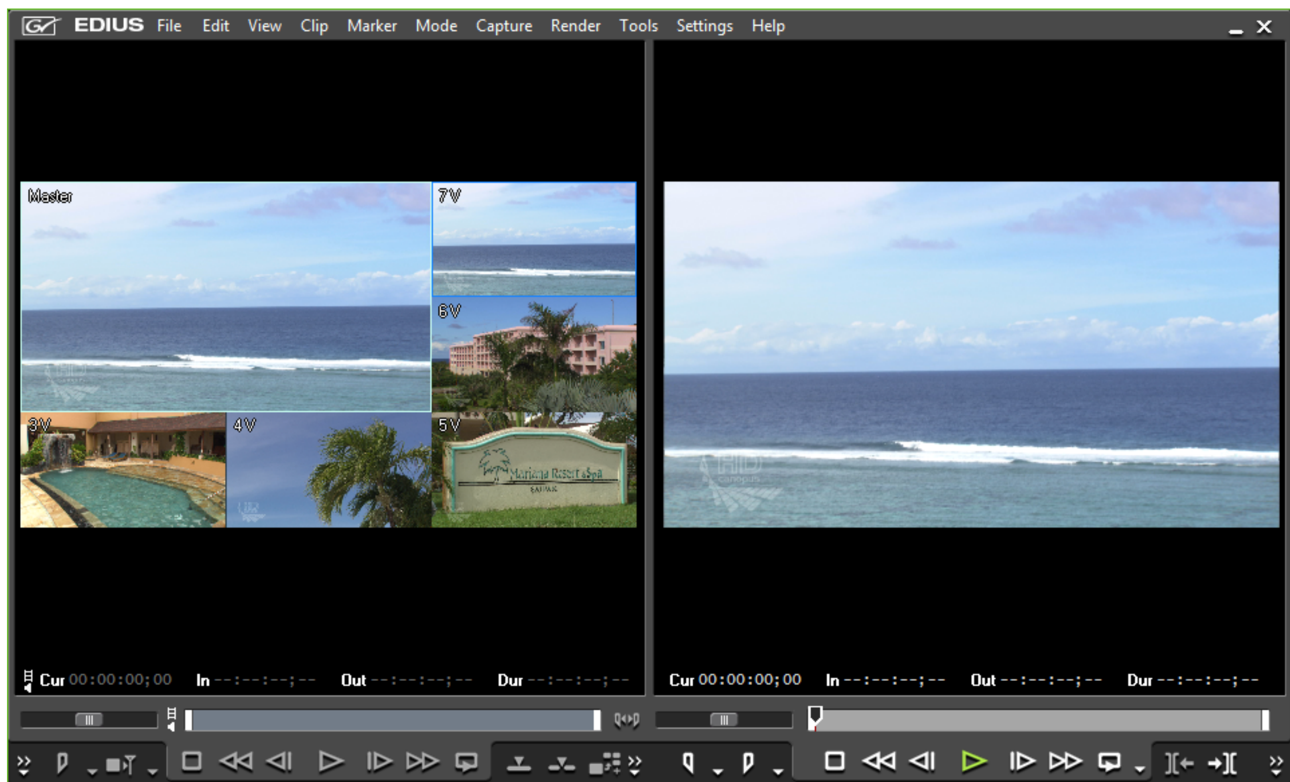


Nota Esta función se puede activar o desactivar. Si la opción tiene una marca de selección, sólo se enviará a la ventana de visualización en modo simple el clip activado en la pista asignada a la cámara seleccionada. Si no hay ninguna marca de selección, se enviará la pantalla dividida de todas las cámaras a la ventana de visualización de modo simple.

Si la ventana de visualización se configura como reproductor, por ejemplo haciendo clic en el botón **REPR** de la esquina superior derecha de la ventana de visualización, el modo multicámara se cancela.

En el modo dual, la ventana de visualización muestra las cámaras de pista en el lado izquierdo y el monitor principal en el derecho, como se ilustra en la Figura 744.

Figura 744. Visualización multicámara en modo dual



En el modo de visualización multicámara dual, se aplican las reglas siguientes:

- Los botones del reproductor, los comandos de teclas y los menús están desactivados, incluidos los que afectan al contenedor, las funciones de edición y las visualizaciones de código de tiempo.
- Los botones, los comandos de teclas y los elementos de menú (como los botones de entrada, la tecla [**TAB**], etc.) permanecen activos.
- Al pulsar la tecla [**TAB**] o realizar una operación que monte un clip en el reproductor (por ejemplo, arrastrar un clip de la parte izquierda de la ventana dividida), se activa el reproductor y se cancela el modo multicámara.

Mostrar sólo cámara seleccionada

Para ver solamente la cámara seleccionada en un único monitor, realice uno de los métodos siguientes:

- Seleccione Modo>Ver multicámara>Mostrar sólo la cámara seleccionada en modo de un solo monitor en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Multicámara** y seleccione Mostrar sólo cámara seleccionada en el menú.

Cambio de la cámara asignada

Cuando un clip se coloca en la línea de tiempo en el modo multicámara, se le asigna automáticamente un número de cámara según la pista V o VA en la que se coloque el clip. Estas asignaciones de cámara se pueden cambiar, durante la edición.

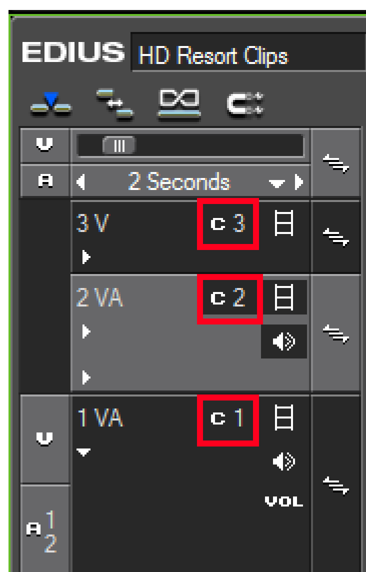
Nota No se muestra una pista en el modo multicámara si no se ha asignado una cámara a dicha pista.

Para cambiar la asignación de cámaras de una pista determinada, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el indicador **Asignación de cámara** en el panel de la pista V o VA cuya asignación de cámara desea cambiar. Consulte la Figura 745.

Nota El indicador **Asignación de cámara** sólo aparece en el modo multicámara.

Figura 745. Indicador de asignación de cámaras del panel de pista



2. En el menú, seleccione la cámara que asignar a la pista seleccionada, tal y como se muestra en la Figura 746.

Figura 746. Menú Asignación de cámara del panel de pista



Otras opciones de menú:

- Seleccione Desasignar con el fin de cancelar la asignación de cámara para la pista seleccionada.
- Seleccione Predeterminado para volver a realizar todas las asignaciones de cámaras al orden predeterminado según el número de la pista V o VA.

Operaciones relacionadas:

El nombre de pista de la esquina superior izquierda de cada visualización de monitor de cámara en la ventana multicámara se puede ocultar mediante uno de estos métodos:

- Seleccione Modo>Ver multicámara>Mostrar nombre de pista en la barra de menús de la ventana de visualización.

Nota Esta función se puede activar o desactivar. Si la marca de comprobación aparece junto a la opción, se activa la visualización del nombre de la pista. Si la marca de comprobación no aparece junto a la opción, no se muestra el nombre de la pista.

- Haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Multicámara** y seleccione Mostrar nombre de pista en el menú.

Nota Esta función se puede activar o desactivar. Si la marca de comprobación aparece junto a la opción, se activa la visualización del nombre de la pista. Si la marca de comprobación no aparece junto a la opción, no se muestra el nombre de la pista.

Definición de puntos de conmutación de cámara

Un punto de conmutación de cámara es un disparador que provoca una conmutación en la visualización multicámara.

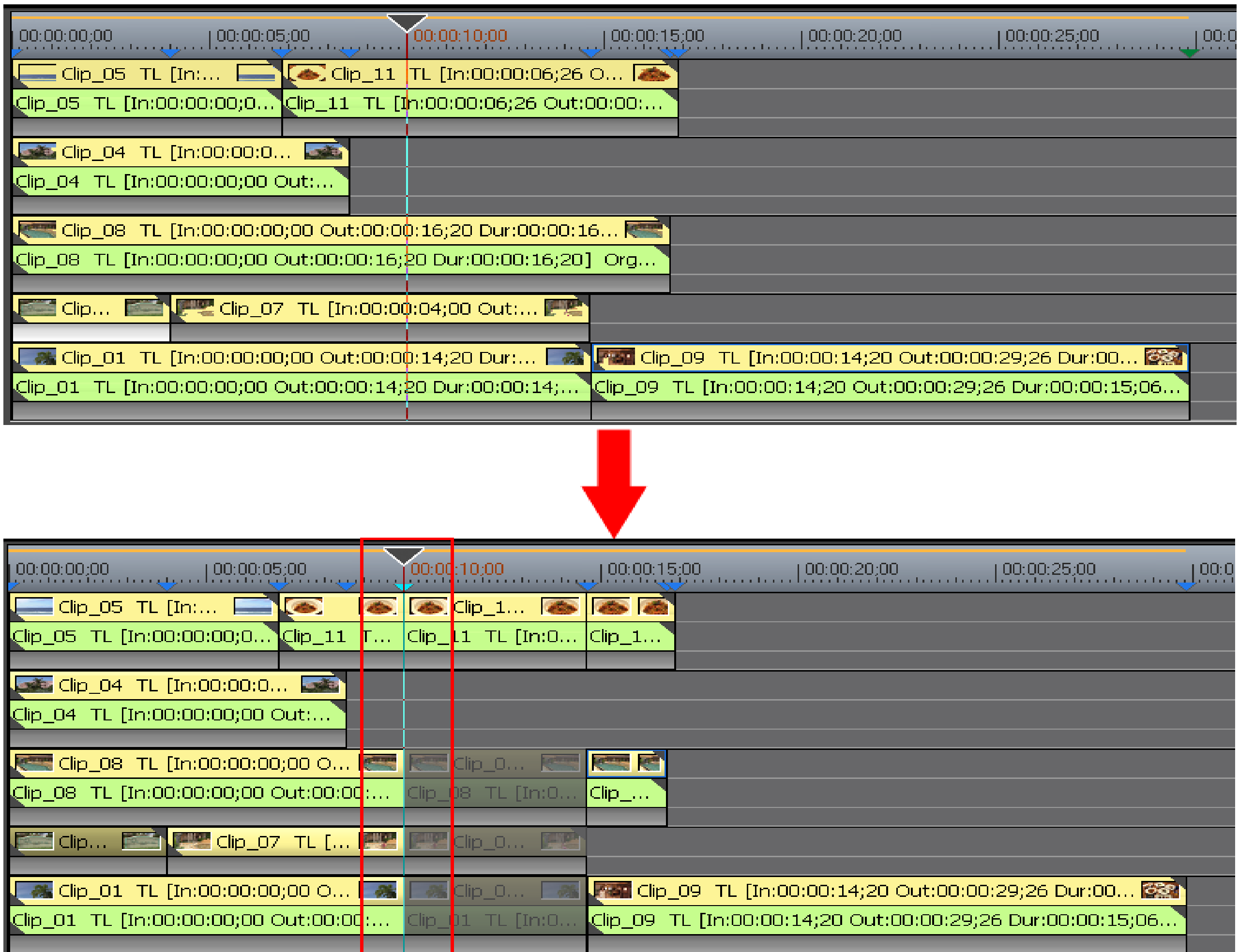
Para definir un punto de conmutación de cámara, haga lo siguiente:

1. Sitúe el cursor de la línea de tiempo en el punto en el que quiera definir un punto de conmutación.
2. Haga clic con el botón derecho en la escala de tiempo y seleccione Añadir punto de corte/Eliminar punto de corte (alternar) en el menú, como se ilustra en la Figura 747.

Figura 747. Menú Escala de tiempo - Añadir punto de corte/Eliminar punto de corte

Se define un punto de conmutación de cámara en la ubicación del cursor y se añade un punto de corte a los clips en el punto de conmutación, tal y como se muestra en la Figura 748

Figura 748. Punto de conmutación o de corte añadido a las pistas



Métodos alternativos:

- Haga doble clic en la escala de tiempo para definir un punto de conmutación de cámara.
- Haga doble clic en un vídeo de un monitor de la cámara en la visualización multicámara del grabador. Se añade un punto de conmutación en la ubicación actual del cursor.

Nota Estas operaciones también están disponibles durante la reproducción del clip.

Alternancia de la cámara seleccionada

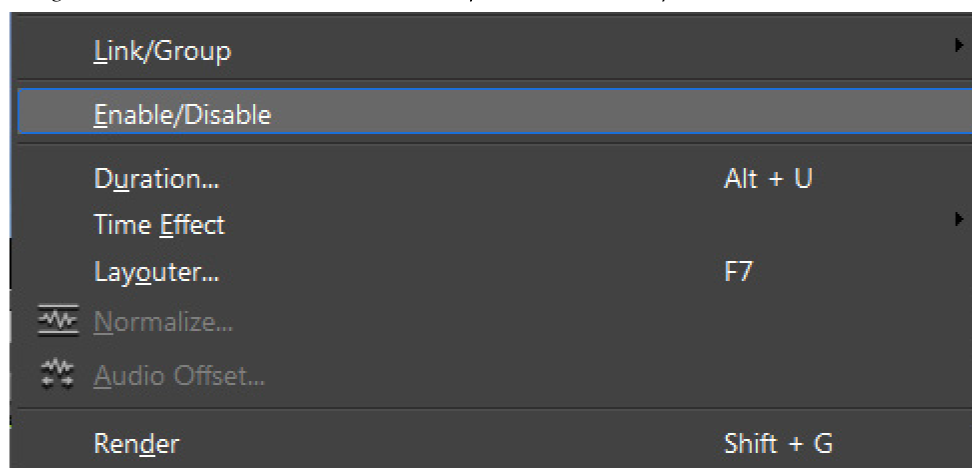
En cada punto de conmutación, se activa una de las cámaras y el clip de la pista asignada a la cámara se muestra en el monitor principal y se convierte en el clip activo. Si no se desactivan clips en un punto de conmutación específico, la cámara asignada al número de pista mayor (que contenga un clip activado) será la cámara activa.

Desactivación manual de clips

Los clips se pueden desactivar manualmente haciendo clic con el botón derecho del ratón en ellos y seleccionando Activar/Desactivar en el menú (consulte la Figura 749); sin embargo, el método más apropiado para seleccionar la cámara activa en cada punto de conmutación es seguir el procedimiento descrito en *Designación de orden de conmutación de cámara* en la página 710.

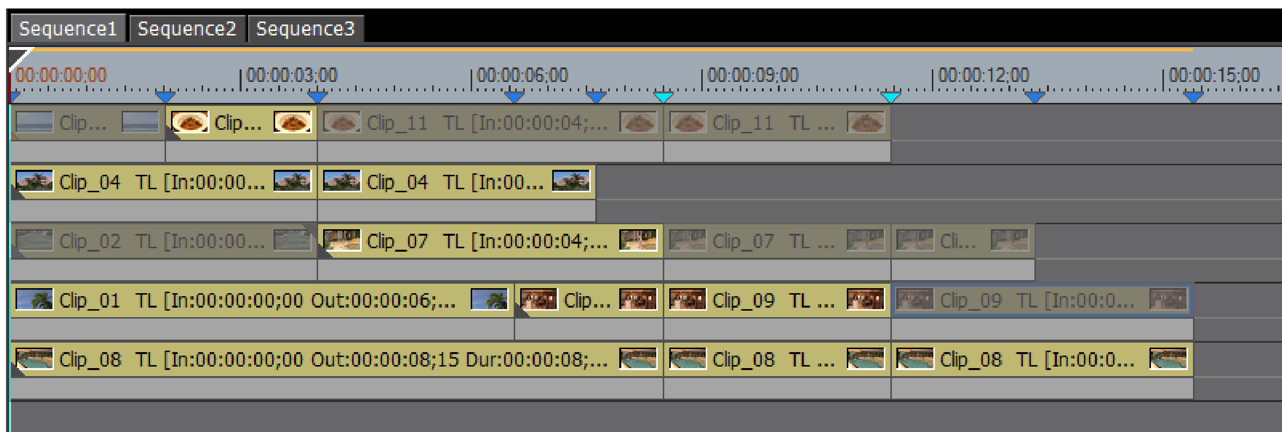
La cámara activa también se puede establecer durante la reproducción. Consulte *Definición del punto de conmutación de cámara durante la reproducción* en la página 714 para obtener más información.

Figura 749. Activación o desactivación de clip en la línea de tiempo



Los clips desactivados aparecen atenuados en la línea de tiempo, como se ilustra en la Figura 750.

Figura 750. Clips desactivados en modo multicámara



En el ejemplo de la Figura 750, las cinco pistas se denominan (de arriba abajo) 7V, 6V, 5V, 4V y 3V. Las cámaras asignadas a estas pistas son 5, 4, 3, 2 y 1, respectivamente.

Si no cambia nada en esta línea de tiempo, el orden de conmutación de cámara determinado por la ubicación de los clips activados y desactivados sería el siguiente:

Punto de conmutación 1 (inicio de la línea de tiempo)

- Clip de cámara 4 en la pista 6V dado que el clip asignado a la cámara 5 en la pista 7V de encima está desactivado.

Punto de conmutación 2

- Clip de cámara 5 en la pista 7V dado que está activado y se encuentra en la pista superior. Los demás clips activados se omiten.

Punto de conmutación 3

- Clip de cámara 4 en la pista 6V dado que el clip asignado a la cámara 5 en la pista 7V de encima está desactivado.

Punto de conmutación 4

- Sin conmutación; el clip de cámara 4 en la pista 6V se sigue reproduciendo porque se encuentra en una pista con un número superior que los demás clips activados en este punto de conmutación.

Punto de conmutación 5

- Clip de cámara 3 en la pista 5V dado que el clip de la pista 7V está desactivado y el clip de la pista 6V finaliza.

Punto de conmutación 6

- Clip de cámara 2 en la pista 4V dado que los clips de las pistas 7V y 5V están desactivados y no hay ningún clip en este punto de conmutación en la pista 6V.

Punto de conmutación 7

- Clip de cámara 1 en la pista 3V dado que no hay clips en este punto de conmutación en las pistas 7V ni 6V y los clips de 5V y 4V están desactivados.

Punto de conmutación 8

- El clip de cámara 1 en la pista 3V sigue reproduciéndose porque no hay clips en este punto de conmutación en las pistas 7V ni 6V y los clips de 5V y 4V están desactivados.

Punto de conmutación 9 (fin de la secuencia)

- Finaliza la reproducción.

Designación de orden de conmutación de cámara

Para alternar la cámara que se muestra en la vista principal de un punto de conmutación determinado, haga lo siguiente:

1. Con la reproducción detenida, mueva el cursor de la línea de tiempo al clip al que desee cambiar en un punto de conmutación determinado.

Nota El cursor de la línea de tiempo puede estar en cualquier posición del clip y no necesita colocarse en el punto de conmutación.

2. Sitúe el cursor del ratón en la ventana de cámara de pista en la visualización multicámara que contenga el clip al que desee cambiar, como se ilustra en la Figura 751.

Figura 751. Seleccione una cámara para un punto de conmutación



3. Haga clic en la ventana de visualización de cámara de pista para designar el clip en la ventana de cámara de pista al que se cambiará en el punto de conmutación.

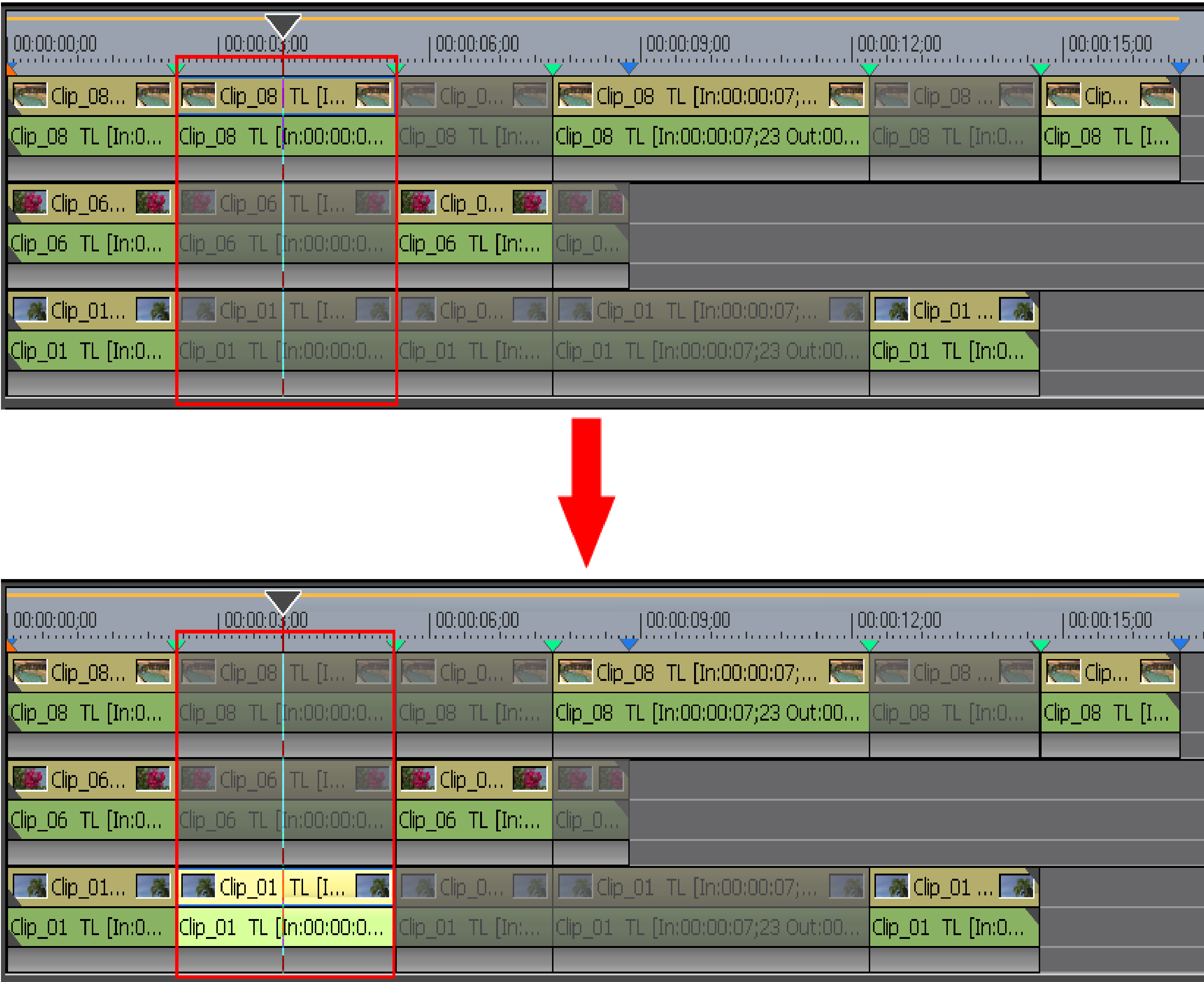
El clip en la pista asignada a dicha cámara de pista se muestra en el monitor principal, en caso de que exista en el modo de visualización multicámara actual.

Nota Al hacer doble clic en una ventana de visualización de cámara de pista se crea un punto de conmutación en la ubicación del cursor de la línea de tiempo y se cambia a la cámara asignada en dicho punto de conmutación.

El clip de la cámara seleccionada se activa y los clips de las otras cámaras en dicho punto de conmutación se desactivan, tal y como se ilustra en la Figura 752. En este ejemplo se cambia de la cámara 5 a la 3 en el segundo punto de conmutación.

Nota Cuando el cursor de la línea de tiempo se encuentre entre puntos de conmutación, se cambia a la cámara designada en el punto de conmutación antes de la posición del cursor en la línea de tiempo.

Figura 752. Cambio de la cámara 3 a la cámara 1



Método alternativo:

Las teclas de números del teclado numérico también pueden usarse para conmutar cámaras. Pulse la combinación de teclas del teclado numérico correspondiente a la cámara a la que desea cambiar. Consulte la Tabla 10.

Tabla 10. Combinaciones de teclas de punto de conmutación de cámara

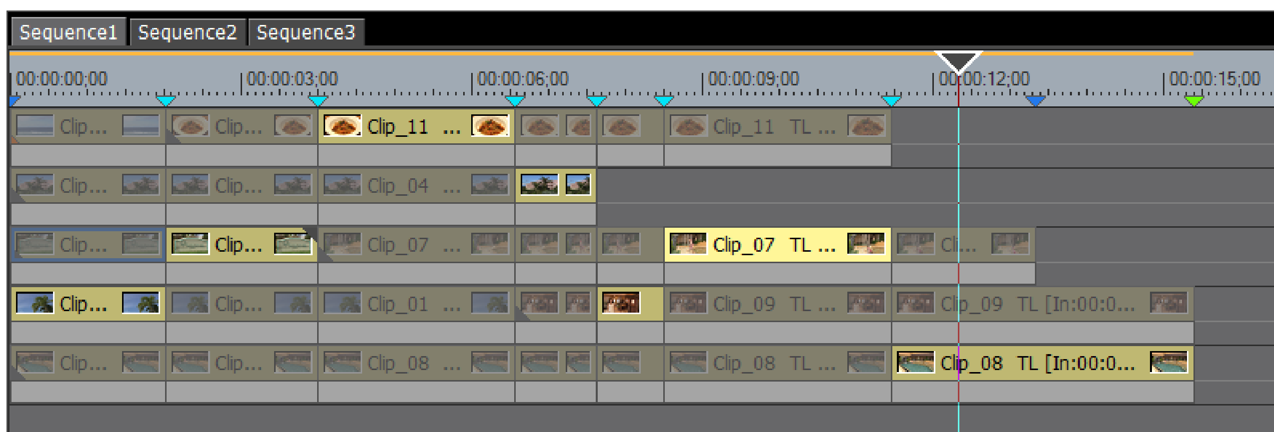
Comandos de teclas del teclado numérico	Función
[**0**]	Añadir o eliminar (alternar) un punto de corte/ conmutación sin cambiar de cámara
[**1**]	Cambiar a cámara 1
[**2**]	Cambiar a cámara 2
[**3**]	Cambiar a cámara 3
[**4**]	Cambiar a cámara 4
[**5**]	Cambiar a cámara 5

Tabla 10. Combinaciones de teclas de punto de conmutación de cámara

Comandos de teclas del teclado numérico	Función
[**6**]	Cambiar a cámara 6
[**7**]	Cambiar a cámara 7
[**8**]	Cambiar a cámara 8
[**9**]	Cambiar a cámara 9
[**ALT**]+[**0**]	Cambiar a cámara 10
[**ALT**]+[**1**]	Cambiar a cámara 11
[**ALT**]+[**2**]	Cambiar a cámara 12
[**ALT**]+[**3**]	Cambiar a cámara 13
[**ALT**]+[**4**]	Cambiar a cámara 14
[**ALT**]+[**5**]	Cambiar a cámara 15
[**ALT**]+[**6**]	Cambiar a cámara 16
[**CTRL**]+[**1**]	Añadir un punto de conmutación en la ubicación del cursor en la línea de tiempo y cambiar a la cámara 1
[**CTRL**]+[**2**]	Añadir un punto de conmutación en la ubicación del cursor en la línea de tiempo y cambiar a la cámara 2
[**CTRL**]+[**3**]	Añadir un punto de conmutación en la ubicación del cursor en la línea de tiempo y cambiar a la cámara 3
[**CTRL**]+[**4**]	Añadir un punto de conmutación en la ubicación del cursor en la línea de tiempo y cambiar a la cámara 4
[**CTRL**]+[**5**]	Añadir un punto de conmutación en la ubicación del cursor en la línea de tiempo y cambiar a la cámara 5
[**CTRL**]+[**6**]	Añadir un punto de conmutación en la ubicación del cursor en la línea de tiempo y cambiar a la cámara 6
[**CTRL**]+[**7**]	Añadir un punto de conmutación en la ubicación del cursor en la línea de tiempo y cambiar a la cámara 7
[**CTRL**]+[**8**]	Añadir un punto de conmutación en la ubicación del cursor en la línea de tiempo y cambiar a la cámara 8
[**CTRL**]+[**9**]	Añadir un punto de conmutación en la ubicación del cursor en la línea de tiempo y cambiar a la cámara 9
[**CTRL**]+[**ALT**]+[**0**]	Añadir un punto de conmutación en la ubicación del cursor en la línea de tiempo y cambiar a la cámara 10
[**CTRL**]+[**ALT**]+[**1**]	Añadir un punto de conmutación en la ubicación del cursor en la línea de tiempo y cambiar a la cámara 11
[**CTRL**]+[**ALT**]+[**2**]	Añadir un punto de conmutación en la ubicación del cursor en la línea de tiempo y cambiar a la cámara 12
[**CTRL**]+[**ALT**]+[**3**]	Añadir un punto de conmutación en la ubicación del cursor en la línea de tiempo y cambiar a la cámara 13
[**CTRL**]+[**ALT**]+[**4**]	Añadir un punto de conmutación en la ubicación del cursor en la línea de tiempo y cambiar a la cámara 14
[**CTRL**]+[**ALT**]+[**5**]	Añadir un punto de conmutación en la ubicación del cursor en la línea de tiempo y cambiar a la cámara 15
[**CTRL**]+[**ALT**]+[**6**]	Añadir un punto de conmutación en la ubicación del cursor en la línea de tiempo y cambiar a la cámara 16

El uso de cualquiera de los comandos anteriores puede hacer que la línea de tiempo sea similar a la de la Figura 753, en la que el orden de conmutación de cámara es Cámara 2, Cámara 3, Cámara 5, Cámara 4, Cámara 2, Cámara 3 y Cámara 1.

Figura 753. Orden de conmutación de cámara



Resumen de punto de conmutación:

- Los clips que están desactivados aparecen como clips atenuados. Los clips desactivados no aparecen en el monitor principal en el punto de conmutación de cámara.
- Un clip se activa si se cambia a la cámara seleccionada de la pista donde se muestra el clip.
- La activación o desactivación automática de un clip cuando se añade un punto de corte o conmutación depende del estado de los clips anteriores en la misma pista.
- Si hay varios clips activados en el mismo punto de conmutación, el clip de la pista superior tiene prioridad y se mostrará en el monitor principal.

Definición del punto de conmutación de cámara durante la reproducción

Los puntos de conmutación de cámara también se pueden definir durante la reproducción del clip. Para definir un punto de conmutación durante la reproducción, ejecute estos pasos:

1. Sitúe el cursor de la línea de tiempo en la posición en la que desee comenzar la reproducción.
2. Haga clic en el botón **Reproducir** del grabador.

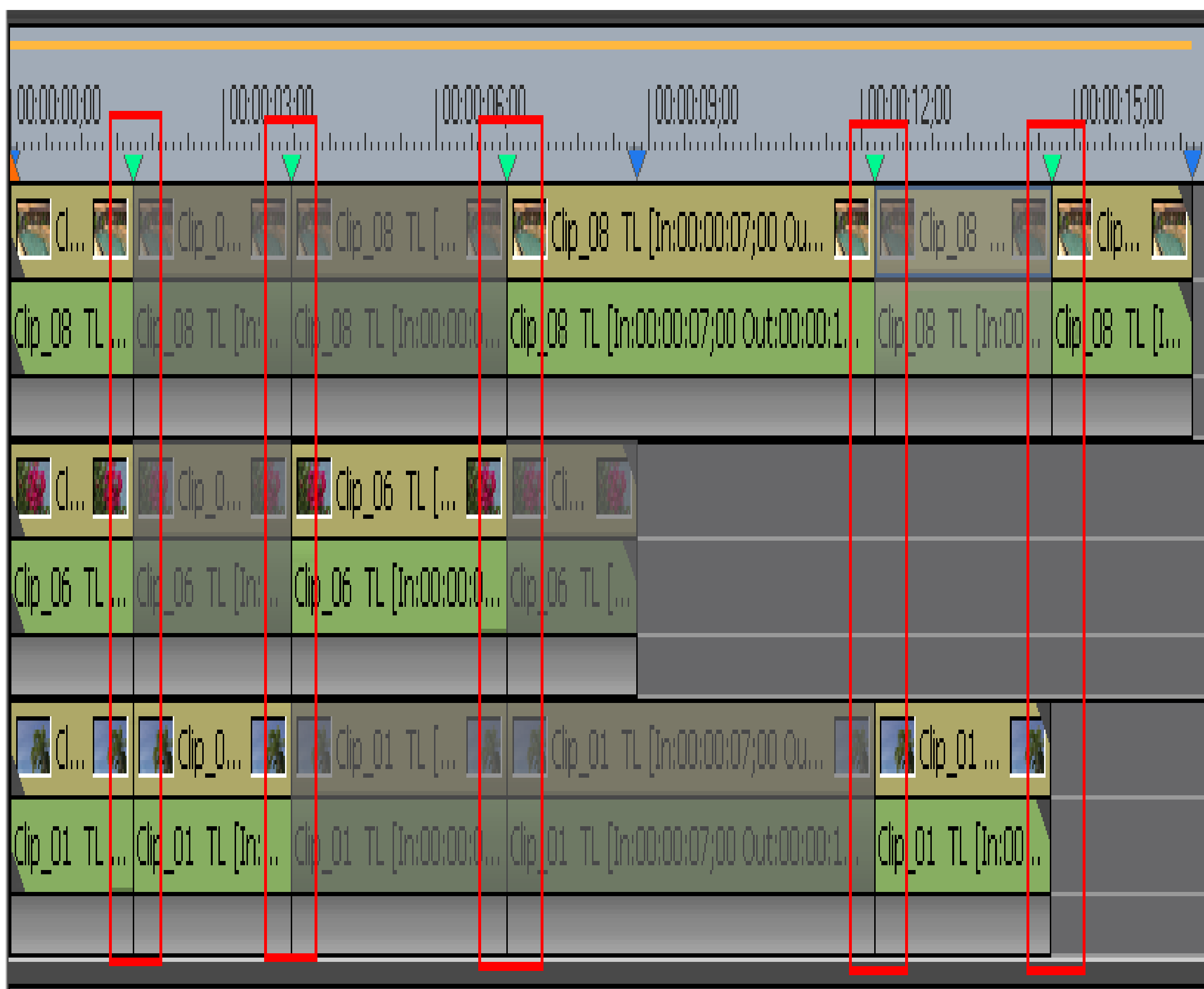
Figura 754. Visualización multicámara con tres cámaras



3. Haga clic en un vídeo de la cámara de cada pista en la visualización multicámara del grabador en el punto en el que desee conmutar la cámara seleccionada.

El punto de conmutación de cámara se define en la posición del cursor de la línea de tiempo en el momento en el que se hizo clic en la cámara de pista. Cuando se detiene la reproducción se añade un punto de corte al clip en cada punto de conmutación de cámara. Consulte la Figura 755 para ver un ejemplo.

Figura 755. Puntos de conmutación añadidos durante la reproducción



En el ejemplo anterior, la reproducción de esta secuencia desde el inicio hasta el final resultaría en la visualización de las siguientes cámaras de pistas en el monitor principal, según la definición de los puntos de conmutación (5 es la cámara de pista superior y 1 es la inferior): Cámara 4, Cámara 3, Cámara 2, Cámara 5, Cámara 1.

Operaciones relacionadas:

- De forma predeterminada, cualquier punto de corte o conmutación de cámara entre el primer punto de conmutación añadido y el final de la reproducción se sobrescribe y se elimina. Sólo permanecen los puntos de corte o conmutación añadidos durante la reproducción
- Para impedir la sobrescritura de puntos de conmutación, realice uno de los procedimientos siguientes antes de que comience la reproducción y la definición de nuevos puntos de conmutación:
    - Seleccione Modo>Sobrescribir punto de corte en la barra de menús de la ventana de visualización.

Nota Esta función se puede activar o desactivar. Si la marca de comprobación aparece junto a la opción, se activa Sobrescribir punto de corte. Si la marca de comprobación no aparece junto a la opción, se desactiva la sobrescritura de puntos de corte.

- Haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Multicámara** y seleccione Sobrescribir punto de corte en el menú.

Nota Esta función se puede activar o desactivar. Si la marca de comprobación aparece junto a la opción, se activa Sobrescribir punto de corte. Si la marca de comprobación no aparece junto a la opción, se desactiva la sobrescritura de puntos de corte.

- Los filtros de vídeo que se aplican normalmente a los clips pueden desactivarse mediante uno de los métodos siguientes:
    - Seleccione Modo>Ver multicámara>Aplicar filtros de vídeo en la barra de menús de la ventana de visualización.

Nota Esta función se puede activar o desactivar. Si la marca de comprobación aparece junto a la opción, Aplicar filtros de vídeo está activado. Si la marca de comprobación no aparece junto a la opción, Aplicar filtro de vídeo está desactivado.

- Haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Multicámara** y seleccione Aplicar filtros de vídeo en el menú.

Nota Esta función se puede activar o desactivar. Si la marca de comprobación aparece junto a la opción, Aplicar filtros de vídeo está activado. Si la marca de comprobación no aparece junto a la opción, Aplicar filtros de vídeo está desactivado.

Movimiento de puntos de conmutación de cámara

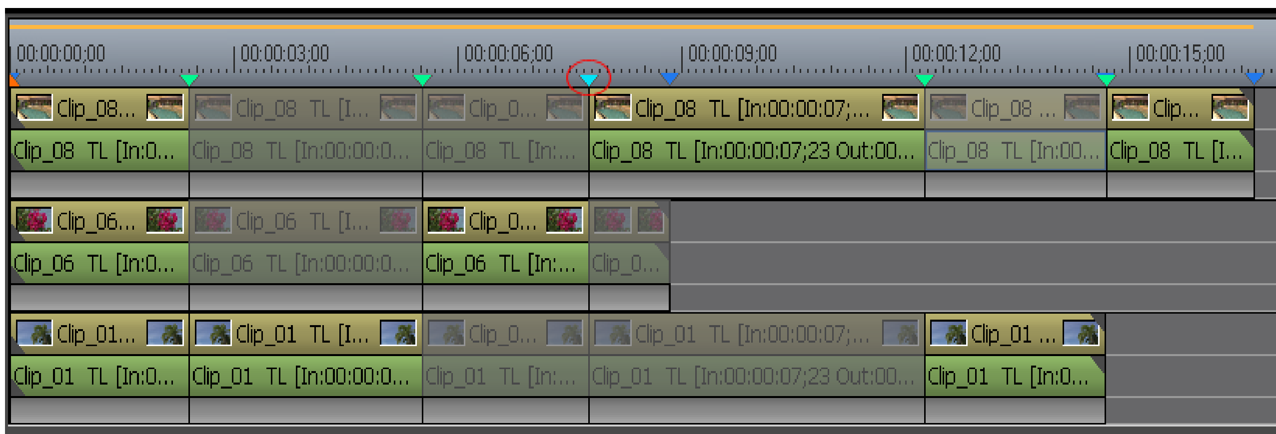
Cuando se hayan definido, los puntos de conmutación de cámara se pueden mover a una nueva ubicación de la línea de tiempo.

Para mover un punto de conmutación de cámara, haga clic y arrastre el punto de conmutación que desee a una nueva ubicación de la línea de tiempo.

Tal como se muestra en la Figura 756, un punto de conmutación seleccionado se vuelve de color amarillo. Mientras se arrastra el indicador del punto de conmutación, las imágenes de la visualización del monitor de la cámara cambian para mostrar el efecto de movimiento del punto de conmutación y facilitar la colocación precisa.

Nota Si mueve un punto de conmutación a una nueva ubicación que esté antes o después de un punto de conmutación existente, se elimina el punto de conmutación que se ha omitido.

Figura 756. Seleccione y mueva un punto de conmutación de cámara



Método alternativo:

1. Haga clic en el punto de conmutación que desee cambiar.
2. Sitúe el cursor de la línea de tiempo en el punto de conmutación que desee cambiar.
3. Coloque el cursor del ratón en el grabador y gire la rueda del ratón mientras mantiene pulsada la tecla [**MAYÚS**].
4. Suelte la tecla [**MAYÚS**] cuando el punto de conmutación se encuentre en la ubicación deseada.

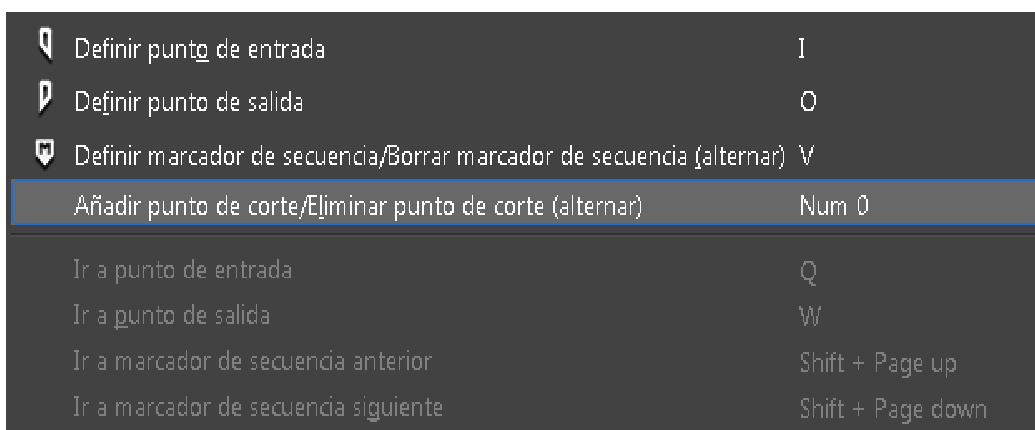
Nota El desplazamiento de un punto de conmutación que esté definido en el punto de salida (final) de un clip provoca el ajuste de este.

Eliminación de puntos de conmutación de cámara

Para eliminar un punto de conmutación de cámara, siga estos pasos:

1. Sitúe el cursor de la línea de tiempo en el punto de conmutación que eliminar.
2. Haga clic con el botón derecho en la escala de tiempo y seleccione Añadir punto de corte/Eliminar punto de corte (alternar) en el menú, como se ilustra en la Figura 757.

Figura 757. Menú Escala de tiempo - Añadir punto de corte/Eliminar punto de corte



El punto de conmutación de cámara se elimina. Los clips que se cortaron en esa ubicación de punto de conmutación se combinan.

Nota Si un punto de corte que se ha suprimido dividió un clip y parte de dicho clip se ha desactivado, la configuración de activación o desactivación del clip combinado será la misma que para la primera parte del clip dividido anteriormente.

Métodos alternativos:

- Haga clic con el botón derecho en el punto de conmutación de cámara que eliminar y seleccione Eliminar punto de corte en el menú.
- Haga doble clic en el punto de conmutación de cámara que eliminar.
- Pulse la tecla [**0**] (cero) sólo en el teclado numérico. Esta función no admite el cero de las teclas de número.

Nota No se puede eliminar un punto de conmutación de cámara que esté definido como punto de entrada (inicio) o de salida (fin) de un clip sin margen.

Operaciones relacionadas:

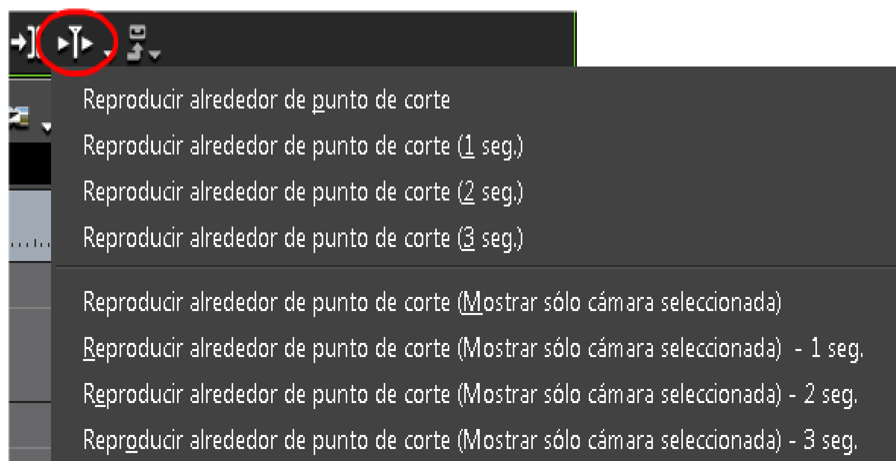
- Haga clic con el botón derecho en la escala de tiempo y seleccione Eliminar todos los puntos de corte para eliminar todos los puntos de conmutación de cámara.
- Haga clic con el botón derecho en la escala de tiempo y seleccione Eliminar puntos de corte entre entrada/salida para eliminar todos los puntos de conmutación de cámara entre los puntos de entrada y salida de la línea de tiempo.

Reproducción alrededor del punto de conmutación de cámara

Para confirmar un punto de conmutación de cámara, puede reproducir la zona alrededor del punto de conmutación mediante varios métodos.

Para reproducir la zona de la línea de tiempo alrededor del punto de conmutación, haga clic en el botón de lista [▽] del botón **Reproducir el área del cursor** y seleccione el método de reproducción deseado en el menú, tal y como se muestra en la Figura 758 y se explica a continuación.

Figura 758. Menú Reproducir el área del cursor



Reproducir alrededor de punto de corte

Reproduzca el área alrededor (aproximadamente tres segundos antes y tres segundos después) del punto de conmutación de cámara que esté antes y más cerca de la posición del cursor de la línea de tiempo actual.

Reproducir alrededor de punto de corte - 1 s

Reproduzca el clip durante 1 segundo antes y 1 segundo después del punto de corte antes y lo más cercano posible a la posición actual del cursor de la línea de tiempo.

Reproducir alrededor de punto de corte - 2 s

Reproduzca el clip durante 2 segundos antes y 2 segundos después del punto de corte antes y lo más cercano posible a la posición actual del cursor de la línea de tiempo.

Reproducir alrededor de punto de corte - 3 s

Reproduzca el clip durante 3 segundos antes y 3 segundos después del punto de corte antes y lo más cercano posible a la posición actual del cursor de la línea de tiempo.

Reproducir alrededor de punto de corte (Mostrar sólo cámara seleccionada)

Muestra sólo el vídeo de la cámara seleccionada mientras reproduce el área alrededor (aproximadamente tres segundos antes y tres segundos después) del punto de conmutación de cámara que esté antes y más cerca de la posición actual del cursor de la línea de tiempo.

Reproducir alrededor de punto de corte (Mostrar sólo cámara seleccionada) - 1 s

Muestra sólo el vídeo de la cámara seleccionada mientras reproduce el área 1 segundo antes y 1 segundo después del punto de conmutación de cámara que esté antes y más cerca de la posición actual del cursor de la línea de tiempo.

Reproducir alrededor de punto de corte (Mostrar sólo cámara seleccionada) - 2 s

Muestra sólo el vídeo de la cámara seleccionada mientras reproduce el área 2 segundos antes y 2 segundos después del punto de conmutación de cámara que esté antes y más cerca de la posición actual del cursor de la línea de tiempo.

Reproducir alrededor de punto de corte (Mostrar sólo cámara seleccionada) - 3 s

Muestra sólo el vídeo de la cámara seleccionada mientras reproduce el área 3 segundos antes y 3 segundos después del punto de conmutación de cámara que esté antes y más cerca de la posición actual del cursor de la línea de tiempo.

El área alrededor de los puntos de conmutación de cámara se reproduce repetidamente hasta que se detiene.

Nota Si la reproducción no puede mantenerse al ritmo de la visualización en el modo multicámara, puede definir la omisión de varios fotogramas, si fuera necesario, mediante la selección de Modo>Ver multicámara>Fotogramas omitidos>{número de fotogramas que omitir} en la barra de menús de la ventana de visualización. Esta configuración también se puede llevar a cabo en Opciones de Reproducir. Si necesita más información, consulte *Opciones de Reproducir* en la página 91.

3. Haga clic en el botón **Detener** del grabador para detener la reproducción del área alrededor del punto de conmutación.

Nota Los puntos de conmutación de cámara ya deben estar definidos antes de usar estas opciones de reproducción. Los puntos de conmutación no se pueden definir durante la reproducción de este modo. Para definir puntos de conmutación durante la reproducción, consulte *Definición del punto de conmutación de cámara durante la reproducción* en la página 714.

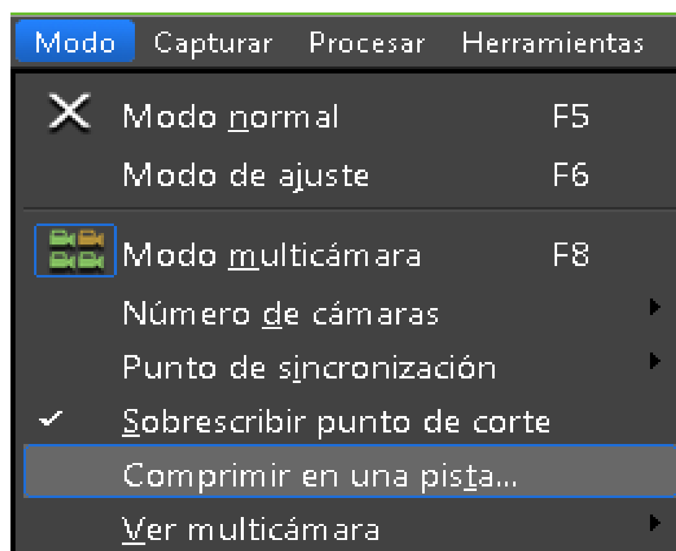
Copiar clips seleccionados en la pista

Los clips activados se pueden extraer de varias pistas y copiar en una pista específica. Para copiar clips activados en una única pista, haga lo siguiente:

1. Seleccione Modo>Comprimir en una pista en la barra de menús de la ventana de visualización. Consulte la Figura 759.

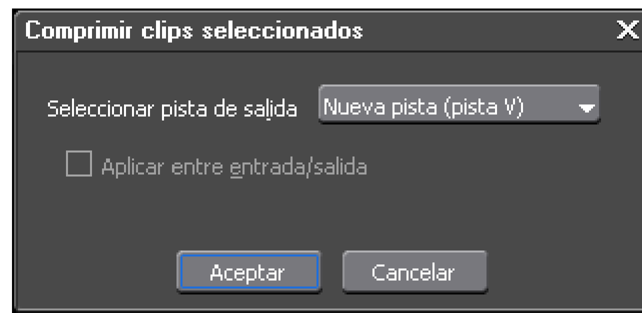
Nota Una alternativa es hacer clic en el botón de lista [▽] en el botón **Multicámara** (si existe en la línea de tiempo) y seleccionar Comprimir en una pista en el menú.

Figura 759. Menú Modo - Comprimir en una pista



Se muestra el cuadro de diálogo Comprimir clips seleccionados que se muestra en la Figura 760.

Figura 760. Cuadro de diálogo Comprimir clips seleccionados



2. En la lista desplegable Seleccionar pista de salida, seleccione la pista en la que copiar los clips activados.

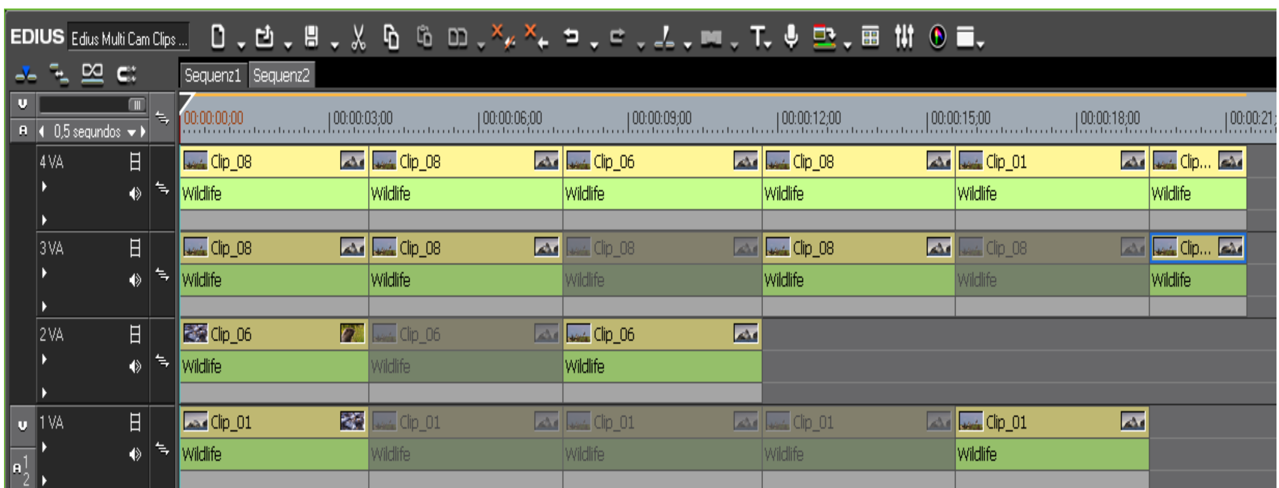
Nota Puede seleccionar una pista V o VA sin una cámara asignada en una nueva pista V o VA.

3. Seleccione la opción Aplicar entre entrada/salida si sólo desea que los clips entre los puntos de entrada y de salida de la línea de tiempo se copien en la pista especificada.
4. Haga clic en el botón **Aceptar**.

Los clips seleccionados se copian en la pista especificada, tal y como se muestra en la Figura 761.

Nota Si otros clips ya se han colocado en la pista de destino, aparece un mensaje de alerta. Haga clic en el botón **Aceptar** para continuar con la copia de clips activados en la pista especificada.

Figura 761. Clips activados copiados en una pista



Nota Si hay varios clips activados situados entre puntos de conmutación de cámara, se concede la prioridad al clip con el número de pista más alto.

Ajuste de clips en modo multicámara

En el modo multicámara, se aplican las condiciones siguientes al ajustar clips:

- El modo de ajuste de deslizamiento es el único modo de ajuste permitido en el modo multicámara (consulte *Ajuste de deslizamiento* en la página 606 para obtener más información sobre este modo de ajuste).
- Los puntos de edición se seleccionan solamente en el modo de ajuste de deslizamiento.
- Al hacer clic en uno de los múltiples puntos de corte del mismo clip, se seleccionan de forma simultánea los puntos de edición del punto de corte, así como las pistas correspondientes.

Operaciones para deshacer o rehacer

En esta sección se describen las operaciones para deshacer y rehacer.

Deshacer una operación

Para deshacer una operación realizada anteriormente y volver al estado anterior, siga uno de estos métodos:

- Haga clic en el botón **Deshacer** (resaltado en azul en la Figura 762) en la línea de tiempo.

Figura 762. Botón Deshacer de la línea de tiempo



- Haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Deshacer** y seleccione una operación específica para deshacer en el menú.

Nota El número de operaciones para deshacer no es limitado. Sin embargo, si no se dispone de mucha memoria, puede que el historial de acciones para deshacer se elimine a partir de la más vieja.

- Seleccione Editar>Deshacer en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Pulse las teclas [**CTRL**]+[**Z**] en el teclado.

Rehacer una operación cancelada

Para rehacer una operación cancelada anteriormente y volver al estado anterior, siga uno de estos métodos:

- Haga clic en el botón **Rehacer** (resaltado en azul en la Figura 762) en la línea de tiempo.

Figura 763. Botón Rehacer de la línea de tiempo



- Haga clic en el botón de lista [▽] en el botón **Rehacer** y seleccione una operación específica cancelada para rehacer en el menú.
- Seleccione Editar>Rehacer en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Pulse las teclas [**CTRL**]+[**Y**] o [**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**Z**] en el teclado.

Sección 6

Efectos y títulos

Los efectos son elementos de proyectos, como transiciones, fundidos de sonido, así como filtros de vídeo y sonido.

Los títulos son texto que se muestra en el vídeo.

Los efectos y títulos suelen aplicarse a una secuencia cuando ha finalizado el trabajo de edición en la línea de tiempo. Una vez que los efectos y títulos se han aplicado a clips en la línea de tiempo, continuar editando puede provocar problemas de ajuste según el modo de edición de la línea de tiempo.

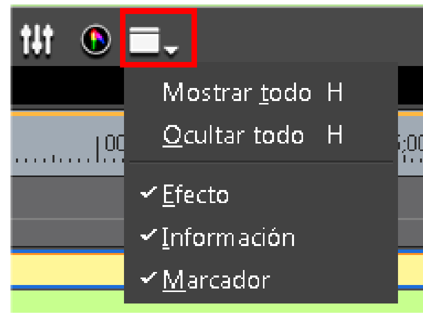
Efectos

Mostrar u ocultar la Paleta de efectos

Para mostrar u ocultar la Paleta de efectos (activación o desactivación), siga uno de estos métodos:

- Haga clic en el botón **Activar o desactivar visualización de paleta** en la línea de tiempo (consulte la Figura 764) y seleccione Paleta de efectos en el menú.

Figura 764. Menú Activar o desactivar visualización de paleta - Paleta de efectos



- Seleccione Ver>Paleta>Efecto en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Seleccione Ver>Paleta>Mostrar todo en la barra de menús de la ventana de visualización.

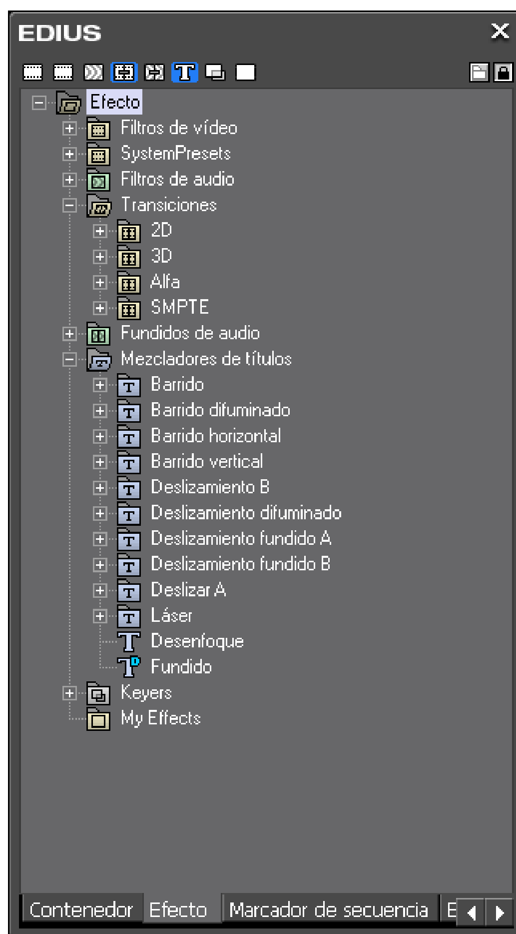
Nota Esta función muestra u oculta simultáneamente las paletas de efectos, información y marcadores de secuencias. Para obtener más detalles acerca de la Paleta de información, consulte *Paleta de información* en la página 888. Para obtener más información acerca de la Paleta de marcadores, consulte *Paleta de marcadores de secuencia* en la página 634.

- Pulse la tecla [**H**] para mostrar u ocultar todas las paletas.
- Seleccione Ver>Paleta>Ocultar todo en la barra de menús de la ventana de visualización para ocultar las paletas de información, efectos y marcadores de secuencias.

Paleta de efectos

Los efectos se aplican mediante la Paleta de efectos. En la Figura 765 se muestra la Paleta de efectos con algunas de las carpetas expandidas.

Figura 765. Paleta de efectos



Expansión de la vista de carpeta

Para expandir o contraer una carpeta de efectos, haga clic en el signo "+", para expandir, o "-", para contraer.

También puede utilizar los botones de carpetas (consulte la Figura 766) para expandir y contraer carpetas específicas.

Figura 766. Botones de acceso rápido de la Paleta de efectos



Las carpetas de efectos y los botones de acceso rápido son (de izquierda a derecha en la Figura 766):

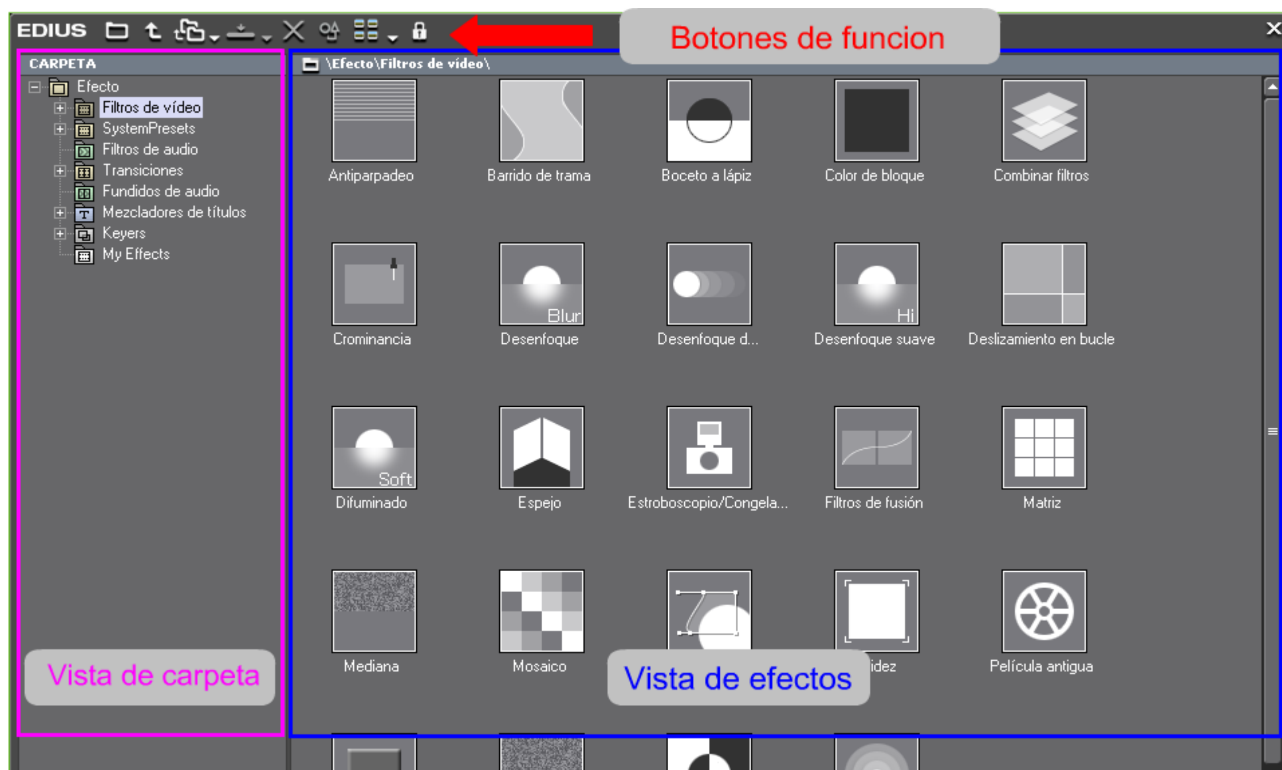
- Opciones predefinidas del sistema
  - Filtros de vídeo
  - Filtros de sonido
- Filtros de vídeo
- Filtros de sonido
- Transiciones
- Fundidos de sonido
- Mezcladores de títulos
- Keyers

Para bloquear la vista de carpetas de modo que la estructura no pueda modificarse, haga clic en el botón **Bloquear/Desbloquear** / .

Mostrar/Ocultar la vista de efectos

Para mostrar/ocultar los detalles de efectos de una categoría específica, haga clic en el botón **Mostrar vista de efecto** (parte superior derecha) en la ventana de la Paleta de efectos. Cuando la opción Mostrar vista de efecto está activa, se muestra el contenido de la carpeta de efecto seleccionada en la Paleta de efectos, como se ilustra en la Figura 767.

Figura 767. Paleta de efectos – Mostrar vista de efecto



En la vista de efecto, los botones de función de la Tabla 11 están disponibles.

Tabla 11. Botones de función de la vista de efecto

Icono	Función	Descripción
	Mostrar vista de efecto	Al hacer clic en este botón en la vista de efecto, se oculta la vista de efecto.
	Desplazar una carpeta arriba	Muestra y seleccione el contenido de la carpeta superior a la seleccionada.
	Vínculo de carpeta	Añade un vínculo de carpeta para abrir con rapidez carpetas muy usadas.
	Añadir a línea de tiempo	Añade el efecto seleccionado a un clip de la línea de tiempo. Puede seleccionar la posición (punto de entrada, punto de salida o ambos) haciendo clic en el botón de lista de Añadir a la línea de tiempo.
	Eliminar	Elimina el efecto predefinido de usuario seleccionado.
	Propiedad	Muestra las propiedades del efecto seleccionado. Consulte *Propiedades de efectos en la página 733* para obtener más información.
	Ver	Cambia el estilo de vista. Cada vez que se hace clic en el botón se pasa al siguiente estilo de vista. Los estilos de vista en el orden de selección son Miniatura (grande), Miniatura (pequeña), Miniatura (mosaico), Texto de detalle (grande), Texto de detalle
	Bloquear	Bloquea/Desbloquea las carpetas de efectos para permitir o no permitir modificaciones de la estructura de directorios.

Tipos de efectos

Todos los efectos de EDIUS pueden catalogarse en las siguientes definiciones de tipos de efecto:

Efectos basados en módulos adicionales

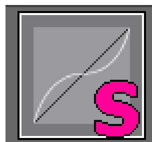
Estos efectos se instalan con EDIUS. No pueden eliminarse de la Paleta de efectos. Son los siguientes:

- Filtros de vídeo
- Filtros de audio
- Transiciones
- Fundidos de audio
- Mezcladores de títulos
- Keyers

Efectos predefinidos del sistema

Esta categoría incluye efectos instalados con EDIUS y efectos basados en módulos adicionales personalizados. No pueden eliminarse de la Paleta de efectos. Este tipo de efectos se indica con una S junto al icono. Consulte la Figura 768.

Figura 768. Efectos predefinidos del sistema



Efectos predefinidos del usuario

Estos efectos los crean y guardan los usuarios. Pueden ser efectos básicos personalizados con opciones modificadas y varios efectos combinados. Este tipo de efectos se indica con una U junto al icono. Consulte la Figura 769.

Figura 769. Efectos predefinidos del usuario



Efectos predeterminados

Efectos que se usan con la configuración predeterminada. Sólo los efectos de transiciones, fundidos de sonido y mezclador de títulos pueden definirse como configuración predeterminada. Este tipo de efectos se indica con una D junto al icono. Figura 770.

Figura 770. Efectos predeterminados



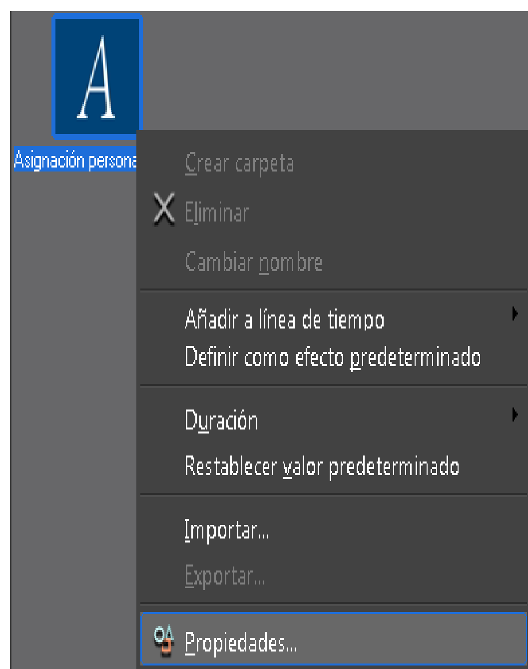
Propiedades de efectos

Para ver y editar las propiedades de efectos, haga lo siguiente:

Nota Sólo pueden editarse las propiedades de efectos predefinidos del usuario.

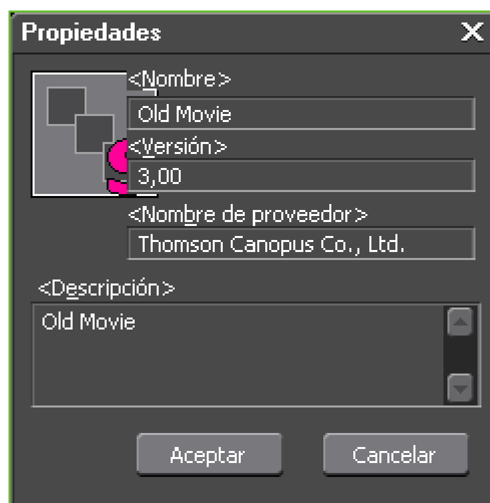
1. Seleccione el efecto que quiera en la ventana de la Paleta de efectos.
2. Haga clic con el botón derecho en el efecto y seleccione Propiedades en el menú, tal y como se muestra en la Figura 771.

Figura 771. Menú Efecto - Propiedades



Se abre el cuadro de diálogo de propiedades, ilustrado en la Figura 772.

Figura 772. Cuadro de diálogo de propiedades de efecto



3. Edite las propiedades <Nombre>, <Versión>, <Nombre de proveedor> y <Descripción> según sea necesario y haga clic en el botón **Aceptar**.

Nota Sólo pueden editarse las propiedades de efectos predefinidos del usuario.

Método alternativo:

1. Si no está en la vista de efecto, haga clic en el botón **Mostrar vista de efecto**.
2. Haga clic en el efecto que quiera para seleccionarlo.
3. Pulse el botón **Propiedad** para ver las propiedades del efecto.
4. Edite las propiedades según sea necesario y haga clic en el botón **Aceptar**.

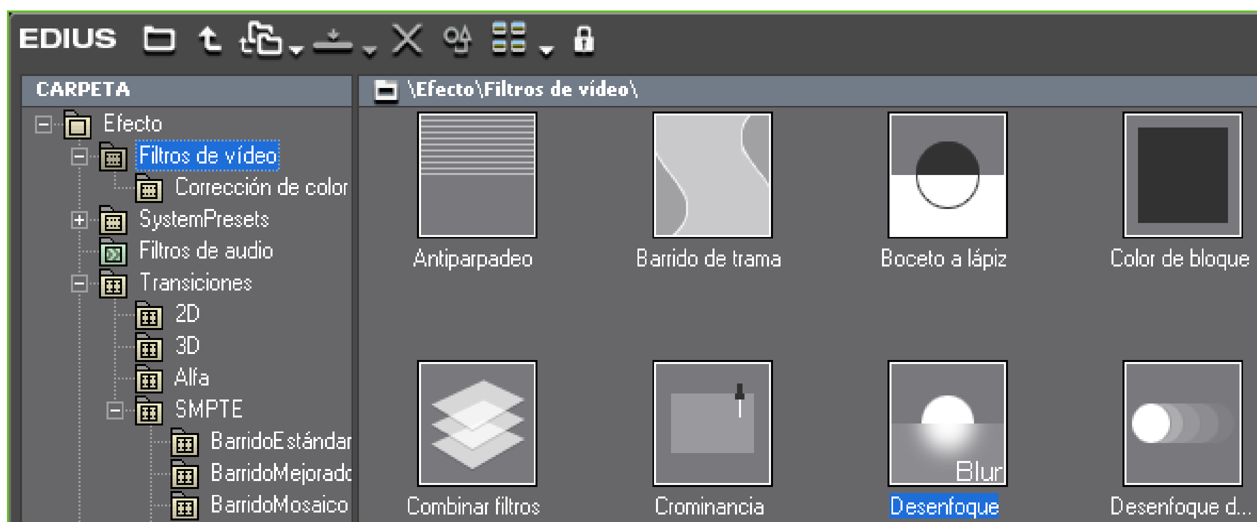
Cómo aplicar efectos

Se aplican efectos a clips con los siguientes métodos:

Arrastrar y soltar

1. Seleccione la carpeta y el efecto que quiera en la carpeta o la vista de efectos. Consulte la Figura 773.

Figura 773. Seleccionar efecto que aplicar



2. Arrastre el efecto hasta el clip que quiera en la línea de tiempo.

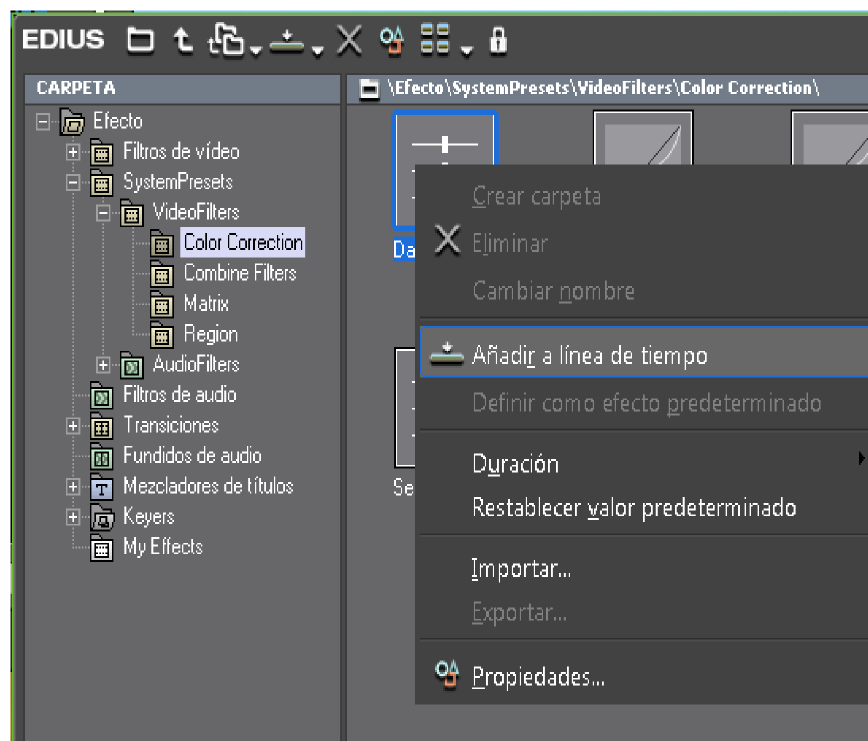
Método alternativo:

Seleccione un clip en el área del mezclador y arrastre el efecto que desee de la Paleta de efectos a la lista de efectos de la Paleta de información. Consulte *Paleta de información* en la página 888 para obtener más información.

Menú contextual

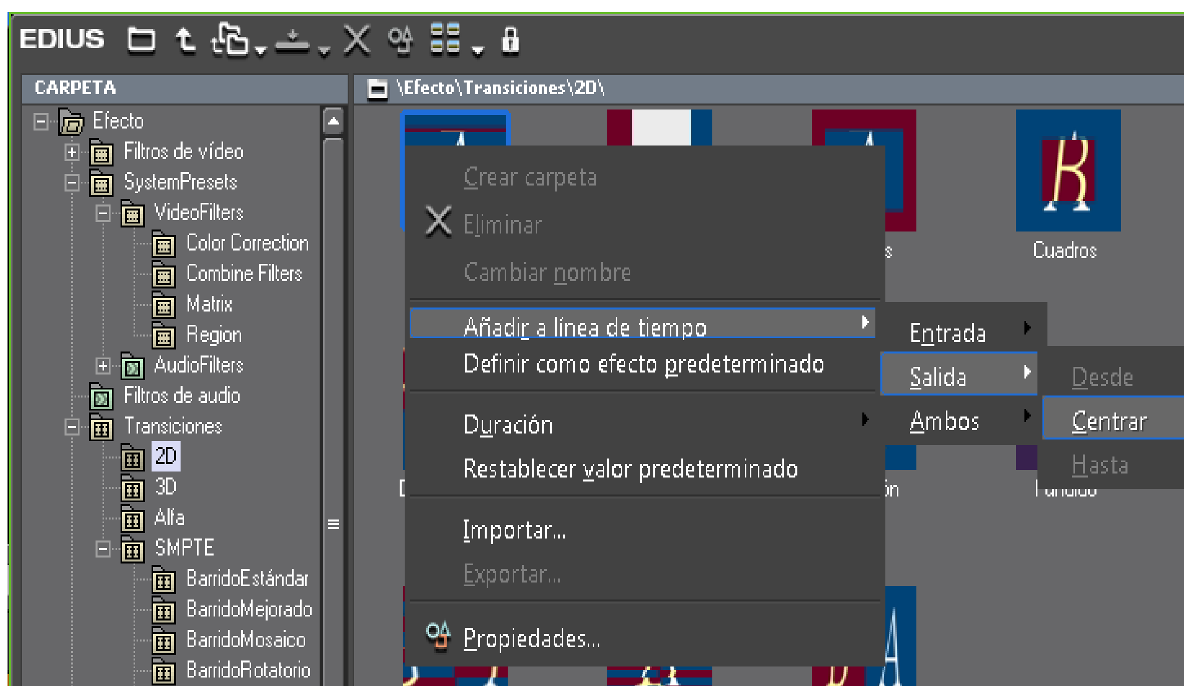
1. Seleccione un clip en la línea de tiempo.
2. Seleccione la carpeta y el efecto que quiera en la carpeta o la vista de efectos. Consulte la Figura 773.
3. Haga clic con el botón derecho en el efecto que quiera aplicar y seleccione Añadir a línea de tiempo en el menú, como se ilustra en la Figura 774.

Figura 774. Paleta de efectos - Añadir a línea de tiempo



Nota Al aplicar transiciones o fundidos de sonido, puede especificar el punto de entrada, salida o ambos con la opción Desde, Centrar o Hasta como ubicación en la que añadir el efecto. Consulte la Figura 775.

Figura 775. Paleta de efectos – Añadir a línea de tiempo (opciones)

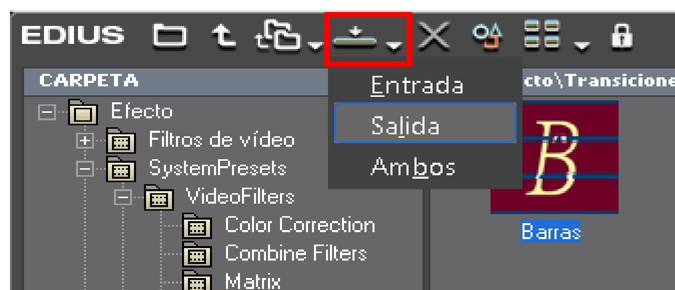


Método alternativo:

1. Seleccione un clip en la línea de tiempo.
2. Seleccione un efecto en la vista de efecto o la Paleta de efectos.
3. Haga clic en el botón **Añadir a línea de tiempo**.

Nota Si está aplicando una transición o un fundido de sonido, haga clic en el botón de lista **Añadir a línea de tiempo** (▽) y seleccione en el menú Entrada, Salida o Ambos con la opción Desde, Centrar o Hasta como ubicación en la que añadir el efecto. Consulte la Figura 776.

Figura 776. Selecciones de la lista Añadir a línea de tiempo para aplicar efectos



Cómo crear opciones predefinidas de efectos

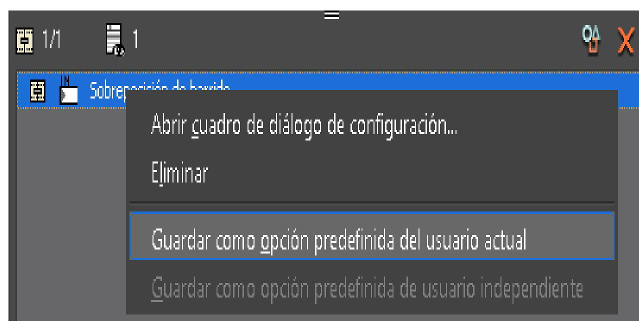
Una opción predefinida de efecto es un efecto de usuario con una duración guardada y una dirección de entrada/salida. Las opciones predefinidas de efectos se crean con los siguientes tipos de efectos:

- Transición de vídeo
- Fundidos de sonido
- Transición de pista
- Mezcladores de títulos

Para crear una opción predefinida de efecto, siga uno de estos métodos:

- Haga clic con el botón derecho en la Paleta de información y seleccione Guardar como opción predefinida del usuario actual en el menú, como se ilustra en la Figura 777.

Figura 777. Opción Guardar como opción predefinida del usuario actual de la Paleta de información



- Arrastre el efecto que desee de la Paleta de información a la Paleta de efectos.

En el caso de las transiciones de clip o fundidos de sonido, el nombre predeterminado que se asigna a un efecto predefinido es el nombre del efecto+[duración], como se muestra en la Figura 778.

Figura 778. Nombre predeterminado de efecto predefinido para transiciones de clip o fundidos de sonido



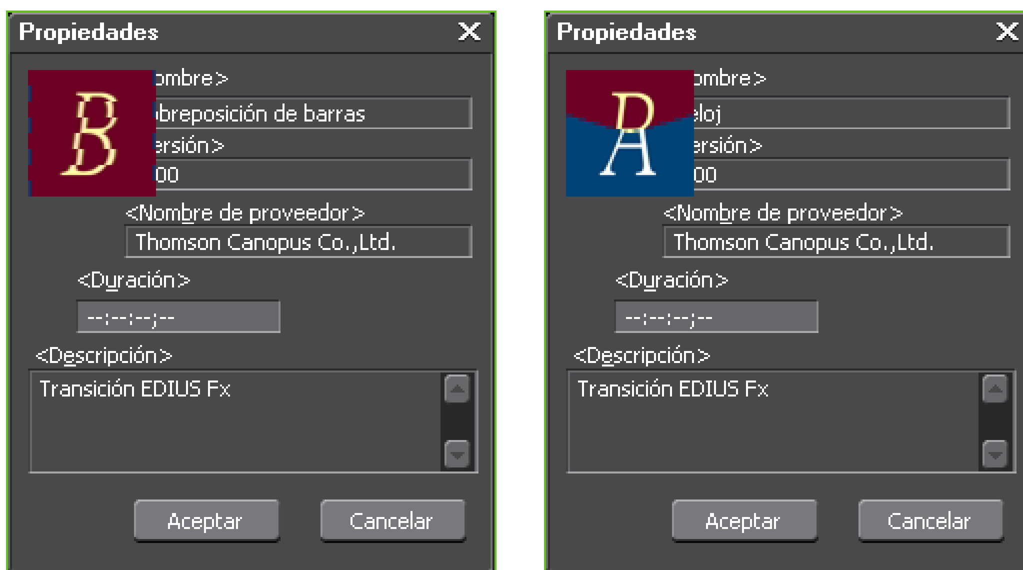
En el caso de las transiciones de pistas o mezcladores de títulos, el nombre predeterminado que se asigna a un efecto predefinido es el nombre del efecto+[duración]+[dirección], como se muestra en la Figura 779.

Figura 779. Nombre predeterminado de efecto predefinido para transiciones de pistas o mezcladores de títulos



El cuadro de diálogo Propiedades de las opciones predefinidas de efectos muestra esta información adicional, como se ilustra en la Figura 780.

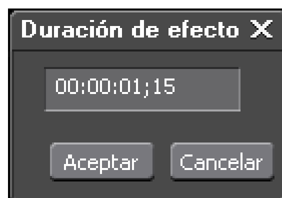
Figura 780. Propiedades de efectos predefinidos



En el cuadro de diálogo Propiedades es posible modificar cualquiera de las propiedades asociadas con el efecto predefinido.

La duración de un efecto predefinido también se puede modificar haciendo clic con el botón derecho en el efecto, seleccionando Duración>Transición en el menú y especificando la duración deseada en el cuadro de diálogo Duración, como se ilustra en la Figura 781.

Figura 781. Cuadro de diálogo Duración de efecto



Aspectos especiales que tener en cuenta

- Los efectos predefinidos que se guardan como transición de clip o fundido de sonido se pueden aplicar como efectos de transición de pistas o mezcladores de títulos. No obstante, no se especifica ninguna información de dirección y el efecto debe aplicarse en el punto de entrada o salida, según sea preciso.
- Los efectos predefinidos que se guardan como efectos de transición de pistas o mezcladores de títulos se pueden aplicar como efectos de transición de clip o fundido de sonido. No obstante, no se tiene en cuenta el parámetro de dirección (entrada o salida).
- Cuando se utiliza la función de arrastrar y colocar para sustituir un efecto que ya se ha aplicado en la línea de tiempo, no se aplica la duración del efecto predefinido.

Cómo aplicar filtros a clips

Es posible aplicar varios filtros de vídeo y sonido a los clips. En esta sección se documentan algunos ejemplos.

Filtros de corrección de color

Los filtros de corrección de color ajustan el tono del color para que se coincida con el clip anterior o siguiente, ajustan el brillo, corrigen la difusión del color y mejoran la pérdida de detalle en el resaltado y la sombra.

Los siguientes filtros de corrección de color están disponibles:

Curva YUV

Permite el ajuste de la luminancia (Y), la diferencia de color azul (U) y la diferencia de color rojo (V). Los ajustes de precisión en las sombras y los resaltados también están disponibles en este filtro.

Nota El filtro Curva YUV se puede aplicar a claves, pero no así la animación (si la hubiese) entre claves.

Consulte *Ajuste de la curva YUV* en la página 742 para obtener más información.

Equilibrio de color

Proporciona ajustes a los valores de tono de color, contraste y crominancia.

Consulte *Ajuste del equilibrio de color* en la página 756 para obtener más información.

Rueda de color

Ajuste la densidad y el tono del color con la rueda de color.

Consulte *Ajustes de rueda de color* en la página 758 para obtener más información.

Equilibrio de color por tres métodos

Las correcciones para sombras (equilibrio de negro), intermedios (equilibrio de gris) y resaltados (equilibrio de blanco) se ofrecen con los controles de Equilibrio de color por tres métodos.

Consulte *Ajustes de equilibrio de color por tres métodos* en la página 761 para obtener más información.

Monotono

Es posible dar al vídeo un aspecto monotono con este filtro.

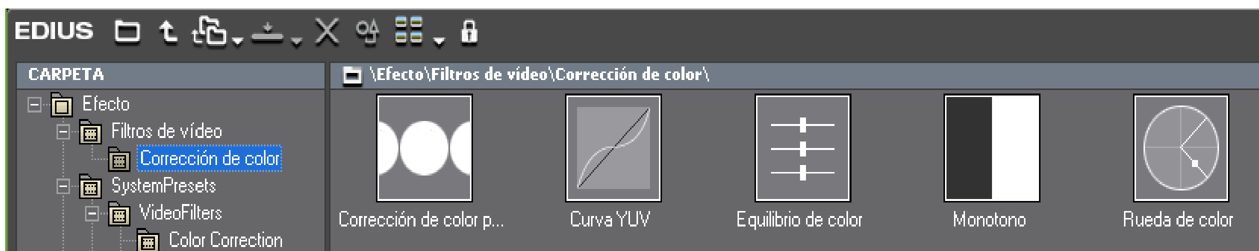
Consulte *Ajustes del filtro monotono* en la página 768 para obtener más información.

Aplicación de filtros de corrección de color

Para aplicar un filtro de corrección de color y hacer ajustes en el vídeo con el filtro, haga lo siguiente:

1. Seleccione la carpeta Filtros de vídeo en la Paleta de efectos.
2. Seleccione la carpeta Corrección de color para que se muestren todos los filtros de corrección de color, tal y como se muestra en la Figura 782.

Figura 782. Filtros de vídeo de la Paleta de efectos - Corrección de color



3. Arrastre el filtro que desee hasta el clip que quiera en la línea de tiempo.

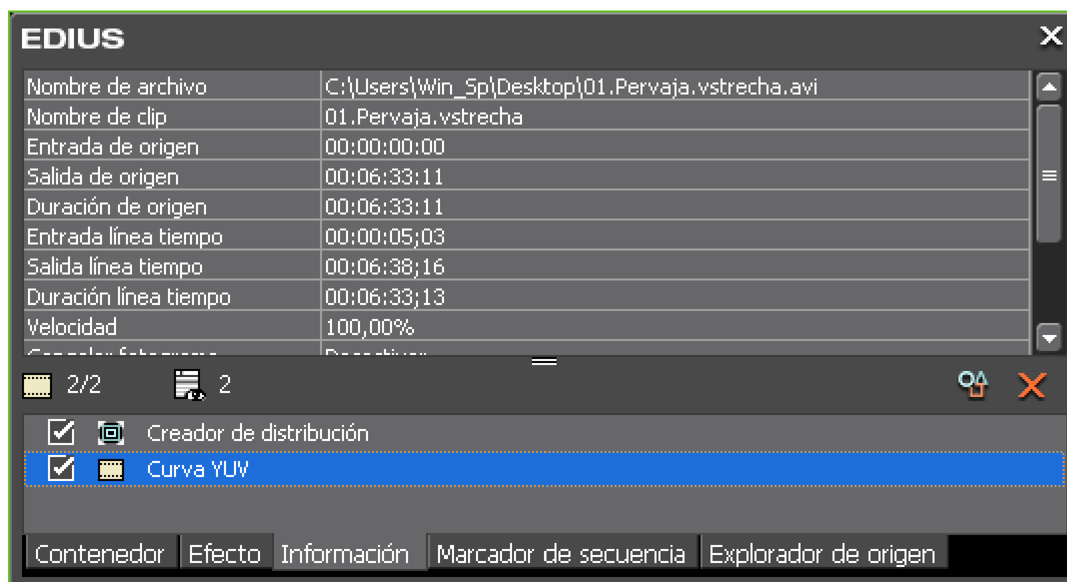
Nota Otra opción para aplicar el filtro es seleccionar el clip de la línea de tiempo al que aplicar el filtro, hacer clic con el botón derecho en el filtro de la Paleta de efectos y seleccionar Añadir a línea de tiempo en el menú.

Ajuste de la curva YUV

Cuando el filtro de la curva YUV se haya aplicado a un clip, puede ajustar las opciones de filtro de la curva YUV si sigue estos pasos:

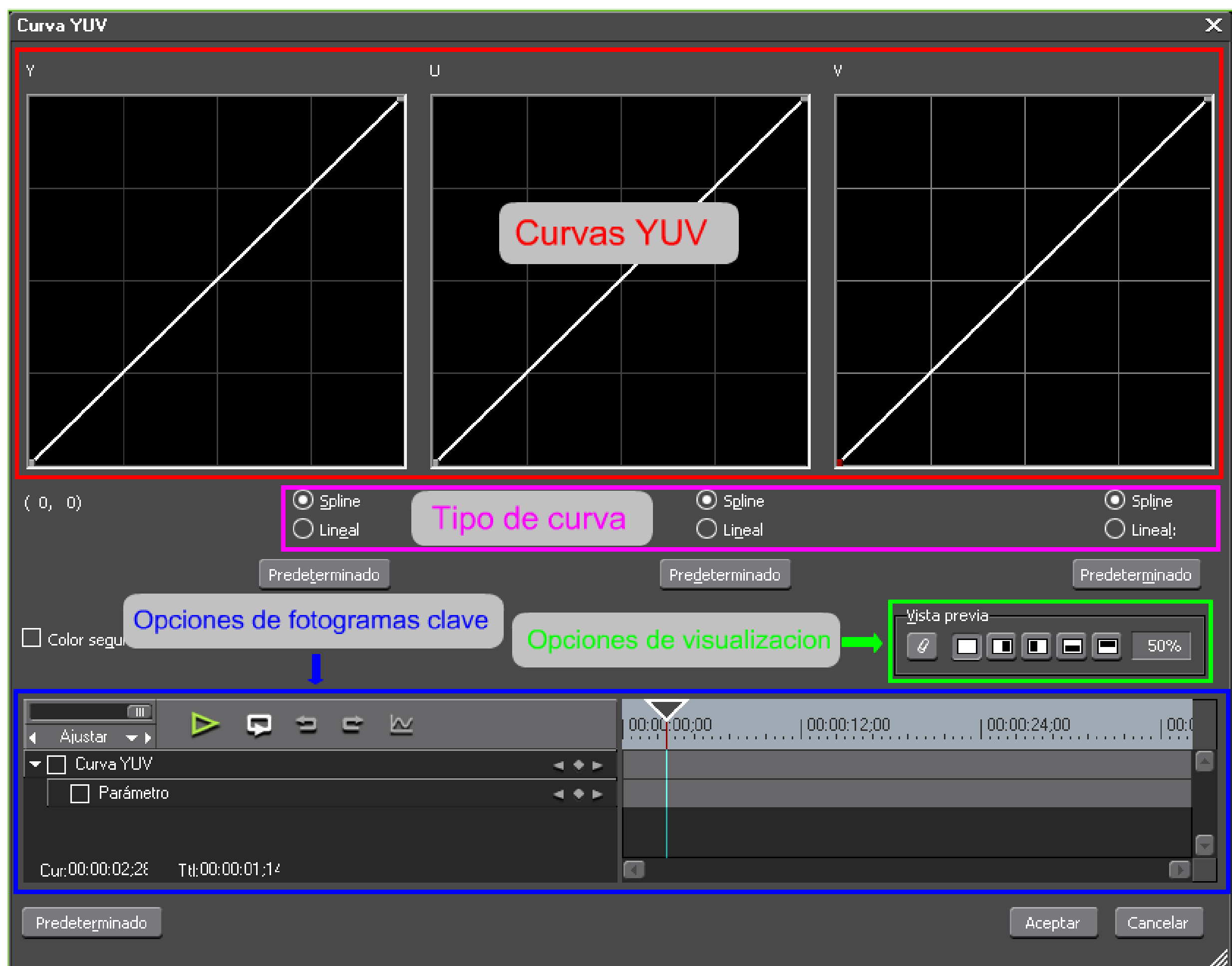
1. Seleccione el clip al que se ha aplicado el filtro de la curva YUV.
2. Abra la Paleta de información. Para obtener más detalles acerca de la Paleta de información, consulte *Paleta de información* en la página 888.
3. En la Paleta de información, haga doble clic en el filtro YUV, tal y como se ilustra en la Figura 783.

Figura 783. Paleta de información de clips - Filtro de curva YUV



Aparece el cuadro de diálogo Curva YUV en la Figura 784.

Figura 784. Cuadro de diálogo Curva YUV



4. Ajuste las opciones del filtro YUV, tal y como se explica a continuación.
5. Haga clic en el botón **Aceptar** para aplicar las opciones y cerrar el cuadro de diálogo.

Curvas YUV

Arrastre la línea en cada diagrama para ajustar los valores YUV de acuerdo con las opciones de Tipo de curva. El valor numérico de la izquierda bajo la curva Y indica los valores de entrada y de salida de la curva seleccionada.

Tipo de curva

Seleccione el tipo de curva Spline o Lineal para cada curva YUV.

Lineal

Una línea recta desde el fin de la línea curva al punto de ajuste o desde el punto de ajuste al punto de ajuste.

Spline

Una línea curva (no lineal) desde el fin de la línea curva al punto de ajuste o desde el punto de ajuste al punto de ajuste.

Nota Haga clic en el botón **Predeterminado** para que cada Curva YUV restablezca los valores predeterminados de la curva.

Casilla de verificación Color seguro

Seleccione esta opción para conservar los ajustes de la señal de vídeo en el intervalo de color seguro IRE.

Nota El parámetro Color seguro limita la luminancia al intervalo 16-235 y la crominancia al intervalo 16-240. La activación de Color seguro no ajusta automáticamente la crominancia al área de color seguro, pero sí que limita la luminancia y la crominancia al intervalo de IRE 0 a IRE 100.

Opciones de Vista previa

Las opciones y el modo de vista previa del filtro se pueden ajustar para ofrecer el método de verificación de efectos de filtro que se prefiera. Las opciones de vista previa son habituales para muchos de los filtros de corrección de color. Consulte *Opciones de vista previa* en la página 744 para obtener más información.

Opciones de parámetros de fotogramas clave

El diagrama de curva YUV se puede ajustar en cada fotograma clave para proporcionar el efecto de filtro que se prefiera. Las opciones de Fotograma clave son habituales para muchos de los filtros de corrección de color. Consulte *Configuración de parámetros de fotogramas clave* en la página 747 para obtener más información.

Botón Predeterminado principal

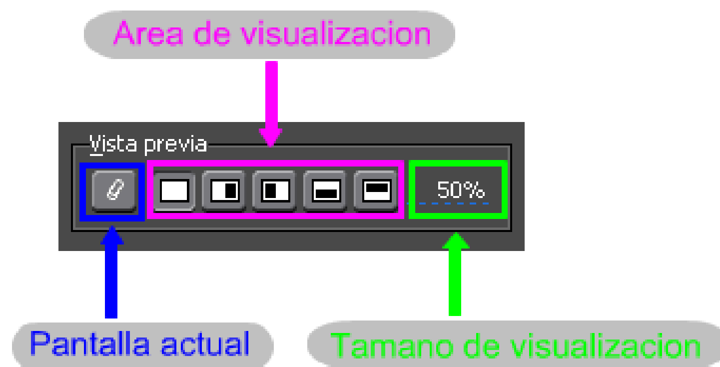
Si se hace clic, el botón **Predeterminado** en la parte inferior izquierda del cuadro de diálogo Curva YUV elimina todos los fotogramas clave y devuelve a todas las opciones los valores predeterminados.

Opciones de vista previa

Las opciones de vista previa determinan cómo se previsualizan y cómo se verifican los efectos de aplicar un filtro de corrección de color antes de que se apliquen.

El cuadro de diálogo de configuración de cada filtro de corrección de color que usa opciones de previsualización contendrán las herramientas de previsualización que se muestran en la Figura 785.

Figura 785. Opciones de previsualización de los filtros de corrección de color



Pantalla actual

Haga clic en este botón para mantener la pantalla de visualización del fotograma en la ubicación del cursor en la línea de tiempo. De este modo puede congelar un punto de la línea de tiempo para la previsualización. Si, por ejemplo, desea corregir otra captura en la línea de tiempo, puede colocar el cursor de la línea de tiempo sobre el fotograma que desee y después hacer clic en el botón **Pantalla actual**. Cuando el tamaño de visualización se define en menos del 100 %, el punto congelado de la línea de tiempo es visible al tiempo que se previsualizan también los ajustes en el clip actual.

Área de visualización

Seleccione el área de visualización del grabador de vídeo que se usará para mostrar los efectos del filtro de corrección de color.

De izquierda a derecha, los botones de área de visualización segmentan la visualización del vídeo de este modo:

- Pantalla completa: muestra los efectos del filtro en toda el área de visualización.
- Mitad izquierda: muestra los efectos del filtro en la mitad izquierda de la pantalla y deja la mitad derecha sin filtrar.
- Mitad derecha: muestra los efectos del filtro en la mitad derecha de la pantalla y deja la mitad izquierda sin filtrar.
- Mitad superior: muestra los efectos del filtro en la mitad superior de la pantalla y deja la mitad inferior sin filtrar.
- Mitad inferior: muestra los efectos del filtro en la mitad inferior de la pantalla y deja la mitad superior sin filtrar.

Nota El filtro se aplica a todo el vídeo. Las opciones de previsualización son para la verificación de efectos de filtro y no representan el modo en el que el filtro se aplica al vídeo.

Tamaño de visualización

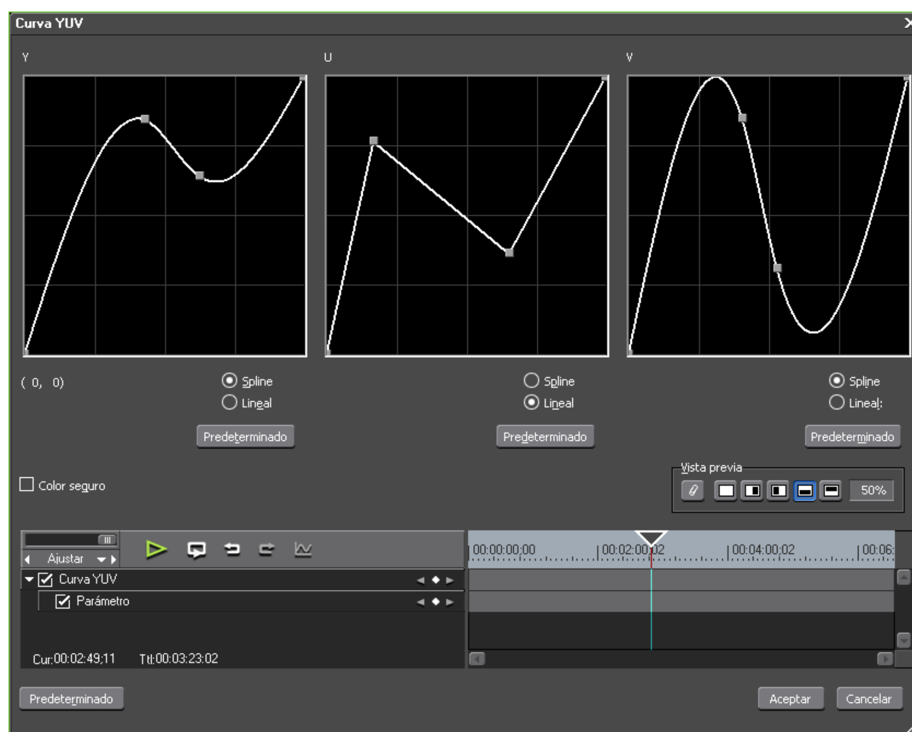
El tamaño de la visualización determina la cantidad del fotograma de vídeo que se ha utilizado para mostrar el efecto del filtro cuando el área de visualización no se ha definido como Pantalla completa.

Para previsualizar los efectos de filtro desde la posición del cursor de la línea de tiempo hasta el final del clip, haga clic en el botón **Reproducir** en los botones de funcionamiento de Fotograma clave.

En la Figura 786 se muestran algunas opciones de previsualización y de curva YUV de ejemplo. El efecto de estas opciones en la visualización del grabador de vídeo se muestra en la Figura 787.

Nota Los parámetros de curva se exageran de forma intencionada para fines ilustrativos.

Figura 786. Filtro de curva YUV y opciones de previsualización



Las opciones del cuadro de diálogo Curva YUV anterior resultan en la pantalla de previsualización que se muestra a continuación.

Figura 787. Previsualización del filtro YUV



Ventana de control de efectos

De forma conjunta, las herramientas y los controles para ajustar los parámetros asociados con efectos y fotogramas clave se conoce como ventana de control de efectos. A continuación se explican los componentes de la ventana de control de efectos.

Configuración de parámetros de fotogramas clave

Los fotogramas clave se pueden designar en la línea de tiempo a la que se aplican los filtros de corrección de color. Las opciones de filtro para otros fotogramas entre los fotogramas clave se interpolan según las opciones de fotogramas clave.

Nota El filtro Curva YUV usa solamente los fotogramas clave lineales. No se aplica interpolación alguna.

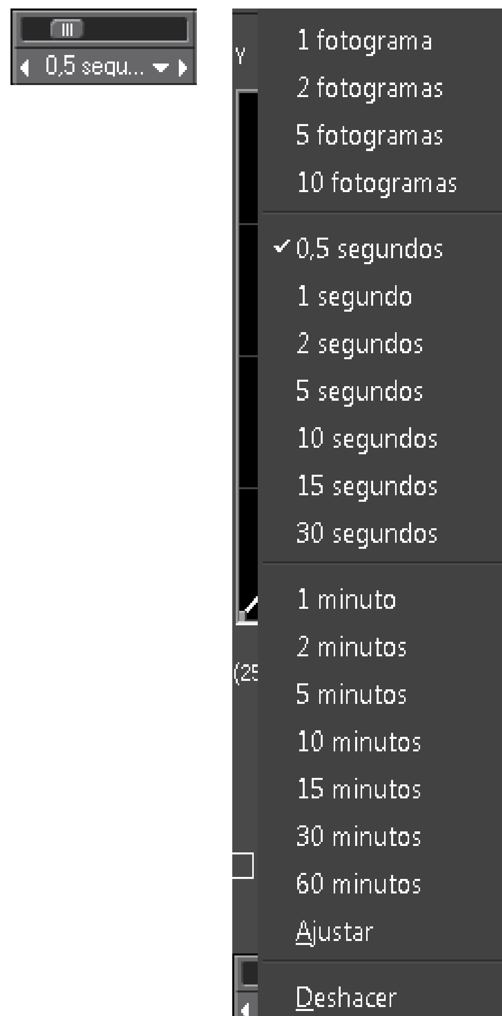
Nota No todos los controles y parámetros descritos en esta sección están disponibles en todos los filtros de efectos.

Controles de escala de la línea de tiempo

El controlador de escala de línea de tiempo de la Figura 788 se usa para ajustar la escala de la línea de tiempo. El incremento establecido mediante

el control deslizante o el menú es el incremento de la marca de graduación de segundo grado (la marca de graduación mayor entre las principales marcas de graduación que muestran los números de código de tiempo).

Figura 788. Controlador de escala de la línea de tiempo



Para acceder al menú, haga clic en el botón (▽) del controlador de escala de la línea de tiempo. Los botones (◁) y (▷) se utilizan para ir al incremento anterior o siguiente por orden, desde el menor (1 fotograma) hasta el mayor (60 minutos).

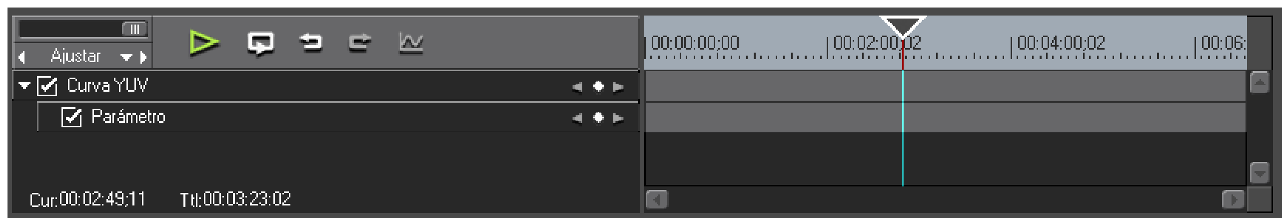
La opción Ajustar configura automáticamente el incremento de escala en el valor que permita que todo el clip aparezca en la línea de tiempo de la ventana Fotograma clave sin desplazamiento horizontal.

Activar fotograma clave

Para definir las claves de los fotogramas de un clip, haga clic en la casilla de verificación Activar fotograma clave con el fin de activar los botones de función de fotogramas clave que se muestran en la Figura 789.

Nota También existen casillas de verificación para activar o desactivar el filtro (activar/desactivar todos los parámetros) o para activar o desactivar parámetros individuales. Los parámetros disponibles varían en función del filtro o el efecto.

Figura 789. Botones de función de fotogramas clave



Parámetros de fotogramas clave

Si el panel de parámetros de Fotograma clave no aparece, haga clic en el botón Expandir (▷) del panel {nombre_filtro} para abrir el panel donde se pueden establecer los parámetros de los fotogramas clave. Haga clic en el botón (▽) del panel {nombre_filtro} para ocultar el panel de parámetros.

En el panel de parámetros de algunos filtros y efectos, puede añadir o eliminar claves para determinados parámetros ajustables. Por ejemplo, en el panel de parámetros de fotogramas clave Equilibrio de color, pueden añadirse claves para los intervalos cromáticos, de color, contraste y brillo.

Nota Algunos parámetros también se pueden expandir para mostrar opciones y controles adicionales. Los botones (▷) y (▽) de estos parámetros también se utilizan para expandir y ocultar opciones y controles de parámetros. Consulte *Ajuste de parámetros expandidos* en la página 751 para obtener más información.

- Añadir/Eliminar clave

El botón con forma de rombo del medio se utiliza para añadir o eliminar una clave en la posición del cursor de línea de tiempo en el área de lista de claves bajo la línea de tiempo.

Añadir

Si no existe ninguna clave en la posición del cursor de línea de tiempo, al hacer clic en este botón se añade una clave en la posición del cursor de línea de tiempo.

Eliminar

Si existe una clave en la posición del cursor de línea de tiempo, al hacer clic en este botón se elimina dicha clave.

Nota Como se ilustra en la Figura 789, cuando el cursor de línea de tiempo se encuentra en la posición de una clave, el botón para añadir y eliminar claves es de color verde.

Cuando se ha añadido una clave a la lista de claves, se puede seleccionar la clave para realizar ajustes en ella.

Nota Para seleccionar el método de interpolación de fotogramas entre claves, haga clic con el botón derecho en una clave y seleccione en el menú Mantener, Lineal o Bezier.

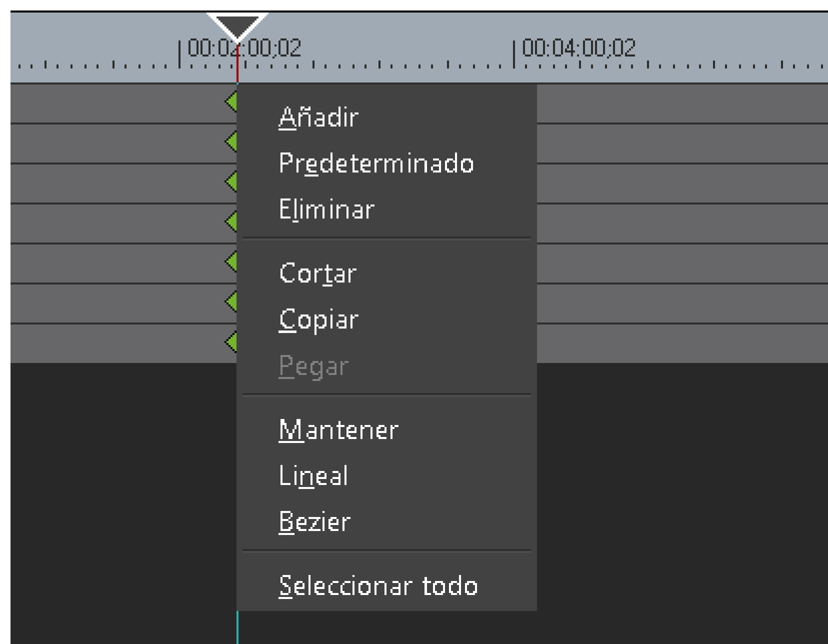
 - Ir al fotograma clave anterior/siguiente

Los botones de flecha se utilizan para mover el cursor de línea de tiempo al fotograma clave anterior (◁) o siguiente (▷) en el área de lista de claves.

Menú contextual de fotograma clave

Al hacer clic con el botón derecho del ratón en una clave de la lista de claves, aparecen varias operaciones disponibles con el fotograma clave. Consulte la Figura 790.

Figura 790. Menú contextual de fotograma clave



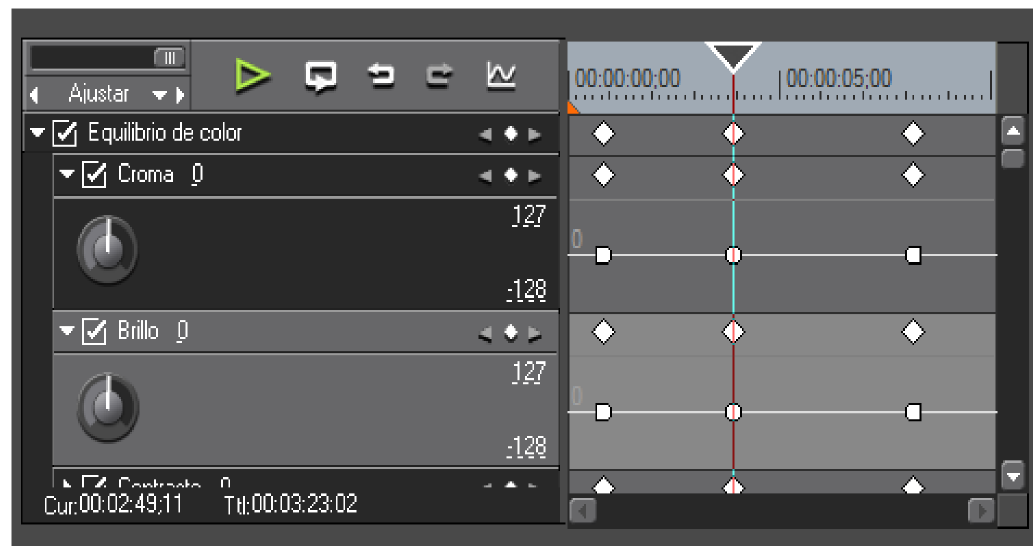
Estas opciones de menú funcionan de este modo:

- Añadir: añade una clave nueva con la misma configuración que el fotograma clave anterior en la posición en la que hace clic con el botón derecho en la lista de claves.
- Predeterminado: añade una clave nueva con la configuración predeterminada en la posición en la que hace clic con el botón derecho en la lista de claves.
- Eliminar: elimina todas las claves seleccionadas. Las claves seleccionadas aparecen en color verde, como se muestra en la Figura 790. Para seleccionar una clave, haga clic en ella.
- Cortar: corta todos los fotogramas clave seleccionados.
- Copiar: copia la clave y los parámetros seleccionados.
- Pegar: pega la clave y los parámetros copiados.
- Mantener/Lineal/Bezier: designa el método de interpolación para los fotogramas entre claves.
- Seleccionar todo: selecciona todas las claves de la lista.

Ajuste de parámetros expandidos

En el caso de los efectos que tienen parámetros expandidos, como el efecto Equilibrio de color de la Figura 791, hay disponibles controles adicionales.

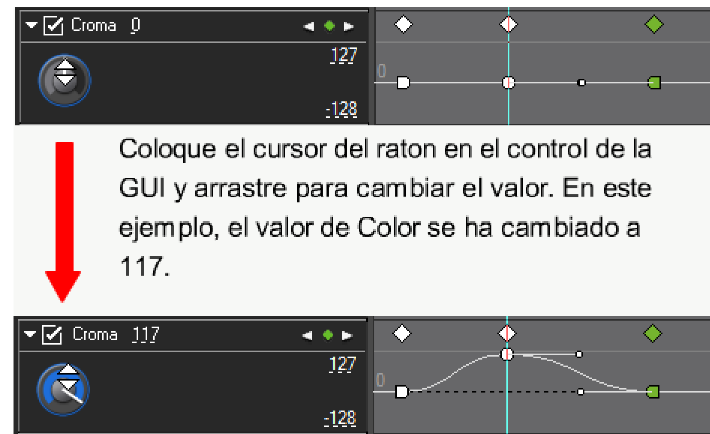
Figura 791. Controles de parámetros expandidos



Para ajustar las claves para el parámetro Color, por ejemplo, puede utilizar el control de la GUI o arrastrar los puntos clave del parámetro en la lista de claves.

La Figura 792 muestra el uso del control de la GUI para ajustar el parámetro Color. Los ajustes se muestran en el panel gráfico de la derecha.

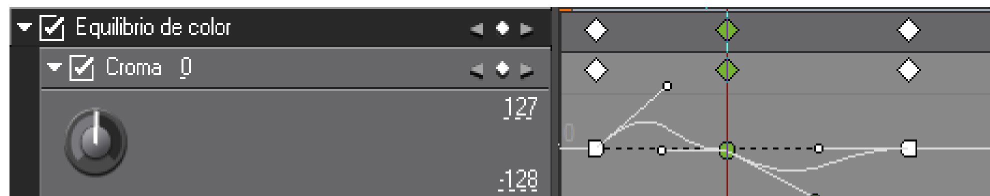
Figura 792. Ajuste de color con el control de la GUI



Nota El mismo ajuste puede realizarse moviendo el control deslizante Color (Figura 798).

También puede hacer clic en las claves de parámetro de la lista de claves y arrastrar los puntos de ajuste que desee. Esto se ilustra en la Figura 793.

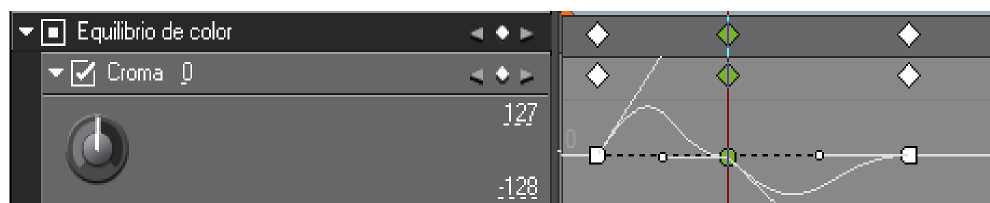
Figura 793. Ajuste de parámetros en la lista de claves



Los números del borde derecho del panel de parámetros (en el ejemplo anterior, 127 y -128) son los valores máximo y mínimo para el gráfico. Para ajustar estos valores numéricos, utilice cualquiera de los métodos de entrada de valores numéricos que se describen en *Introducción de datos numéricos* en la página 21.

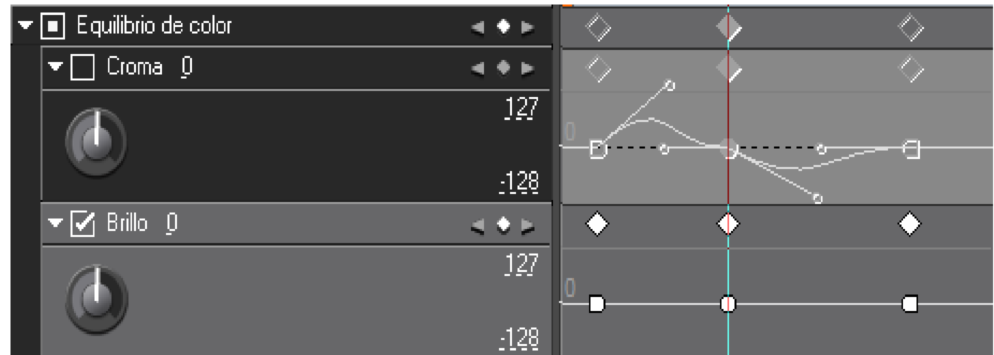
La Figura 794 muestra el efecto en el gráfico de la Figura 793 con los valores máximo y mínimo configurados como 75 y -75, respectivamente.

Figura 794. Cambio de valores máximo y mínimo del gráfico



Si se anula la selección del parámetro (se desmarca la casilla del parámetro) como se muestra en la Figura 795, se mantienen los ajustes de clave existentes, pero se atenúan y no se pueden modificar.

Figura 795. Anulación de la selección del parámetro de efecto

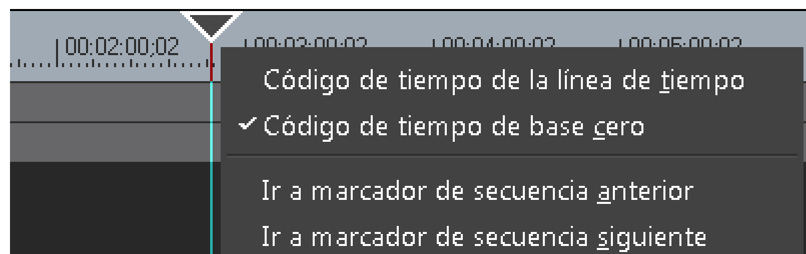


Nota En el ejemplo anterior, se ha anulado la selección de Color y Brillo permanece seleccionado. En caso de que al menos un parámetro esté seleccionado y los demás no, la casilla del efecto se muestra como un cuadrado ▣.

Menú contextual de la línea de tiempo

Al hacer clic con el botón derecho en la línea de tiempo, se muestra el menú de la Figura 796.

Figura 796. Menú contextual de la línea de tiempo



Estas opciones de menú llevan a cabo las operaciones siguientes:

- Código de tiempo de la línea de tiempo: configura el código de tiempo en la línea de tiempo del fotograma clave con los valores de código de tiempo de la línea de tiempo del editor.
- Código de tiempo de base cero: configura el código de tiempo en la línea de tiempo del fotograma clave como cero (00:00:00;00) como código de tiempo inicial, independientemente del código de tiempo de clip del editor.
- Ir a marcador de secuencia anterior: si se han configurado marcadores de secuencia para un clip al que se haya aplicado un filtro, al seleccionar esta opción se pasa al marcador de secuencia anterior de la línea de tiempo del fotograma clave.
- Ir a marcador de secuencia siguiente: si se han configurado marcadores de secuencia para un clip al que se haya aplicado un filtro, al seleccionar esta opción se pasa al marcador de secuencia siguiente de la línea de tiempo de fotograma clave.

Botones de función

Los siguientes botones de función se utilizan para operaciones generales:

/ - Reproducir/Detener clips

Reproduce una vez o detiene la reproducción de clips a los que se han aplicado los filtros y los fotogramas clave.

- Reproducción en bucle

Reproduce el clip en la línea de tiempo de fotograma clave en un bucle continuo hasta que se detiene.

- Deshacer

Deshace una operación de fotograma clave anterior, como añadir un fotograma clave, eliminarlo, copiarlo, etc.

- Rehacer

Rehace una operación anteriormente deshecha.

- Modo gráfico

Define el área de la lista de claves para la visualización de modo de gráfico para fotogramas clave Bezier.

Comandos de teclas

Los comandos de teclas de la Tabla 12 están disponibles para las operaciones de claves y parámetros.

Tabla 12. Comandos de teclas de claves y parámetros

Función	Comando de teclas
Insertar clave	[**INSERT**] o [**V**]
Eliminar clave	[**SUPR**]
Copiar	[**CTRL**]+**[C**] o [**CTRL**]+[**INSERT**]
Cortar	**[CTRL**]+[**X**] o [**CTRL**]+[**SUPR]**
Pegar	[**CTRL**]+[**V**] o [**MAYÚS**]+[**INSERT**]
Seleccionar todas las claves	[**MAYÚS**]+[**A**]
Seleccionar todas las claves del parámetro seleccionado	[**CTRL**]+[**A**]
Seleccionar claves del grupo de parámetros	[**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**A**]
Activar/Desactivar clave	[**0**] (cero)
Ir a la clave siguiente (parámetro seleccionado)	[**S**]
Mover a la clave siguiente (todos los parámetros)	[**AV PÁG**]
Mover a la clave anterior (parámetro seleccionado)	[**A**]
Mover a la clave anterior (todos los parámetros)	[**RE PÁG**]
Pasar al inicio del clip	[**INICIO**]
Pasar al final del clip	[**FIN**]
Mover parámetro seleccionado	[**FLECHA ARRIBA**] y [**FLECHA ABAJO]**
Ir al fotograma anterior	[**FLECHA IZQUIERDA**]
Mover al fotograma siguiente	[**FLECHA DERECHA**]
Retroceder 10 fotogramas	[**MAYÚS**]+[**FLECHA IZQUIERDA**]
Avanzar 10 fotogramas	[**MAYÚS**]+[**FLECHA DERECHA**]
Saltar código numérico +	[**+**] en el teclado numérico
Saltar código de tiempo -	[**-**] en teclado numérico
Reproducir clip	[**ESPACIO**]
Detener reproducción de clip	[**INTRO**]
Reproducir en bucle	[**CTRL**]+[**ESPACIO]**
Pausar	[**K**]
Retroceder	[**J**]
Avanzar rápido	[**L**]
Deshacer	[**CTRL**]+[**Z**]
Rehacer	[**CTRL**]+[**Y**] o [**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**Z**]
Reducir	[**CTRL**]+[**-**] en teclado numérico
Ampliar	[**CTRL**]+[**+**] en teclado numérico
Establecer escala en 15 minutos	[**CTRL**]+[**8**]

Tabla 12. Comandos de teclas de claves y parámetros

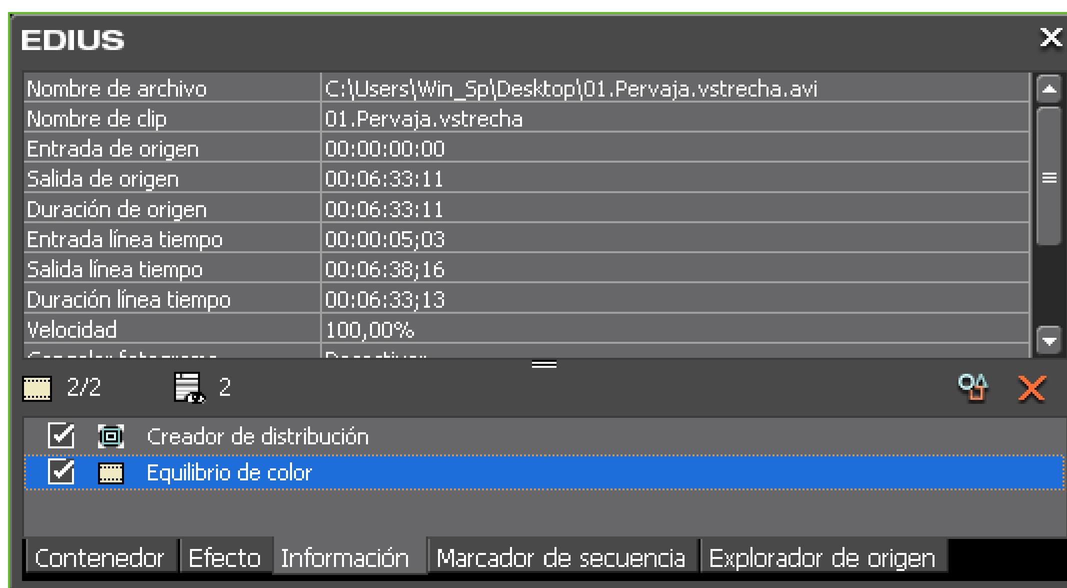
Función	Comando de teclas
Establecer escala en 15 segundos	[**CTRL**]+[**5**]
Establecer escala en 1 fotograma	[**CTRL**]+[**1**]
Establecer escala en 1 minuto	[**CTRL**]+[**6**]
Establecer escala en 1 hora	[**CTRL**]+[**9**]
Establecer escala en 5 fotogramas	[**CTRL**]+[**2**]
Establecer escala en 5 minutos	[**CTRL**]+[**7**]
Establecer escala en 5 segundos	[**CTRL**]+[**4**]
Ajustar escala	[**CTRL**]+[**0**] (cero)
Deshacer escala de tiempo	[**CTRL**]+[**U**]

Ajuste del equilibrio de color

Cuando el filtro Equilibrio de color se ha aplicado a un clip, puede ajustar las opciones de filtro de Equilibrio de color si sigue estos pasos:

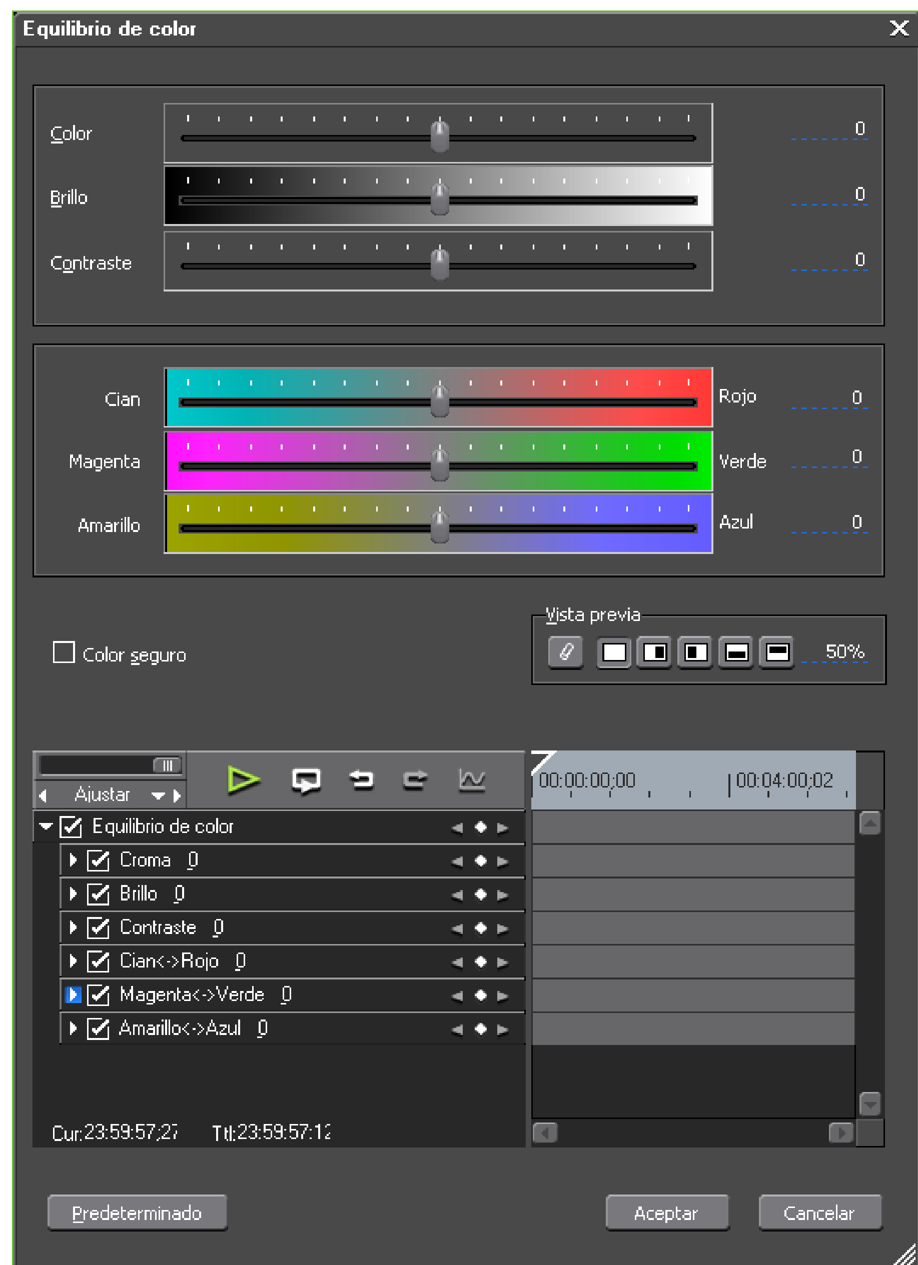
1. Seleccione el clip al que se ha aplicado el filtro Equilibrio de color.
2. Abra la Paleta de información. Para obtener más detalles acerca de la Paleta de información, consulte *Paleta de información* en la página 888.
3. En la Paleta de información, haga doble clic en el filtro Equilibrio de color, tal y como se ilustra en la Figura 797.

Figura 797. Paleta de información de clips - Filtro Equilibrio de color



Aparece el cuadro de diálogo Equilibrio de color que se muestra en la Figura 798.

Figura 798. Cuadro de diálogo Equilibrio de color



4. Ajuste las opciones del filtro Equilibrio de color, tal y como se explica a continuación.

5. Haga clic en el botón **Aceptar** para aplicar las opciones y cerrar el cuadro de diálogo.

Controles deslizantes

Mueva el control deslizante de Color, Brillo y Contraste o la gama de color que desee ajustar. Los resultados se previsualizan de acuerdo con las opciones de previsualización.

Casilla de verificación Color seguro

Seleccione esta opción para conservar los ajustes de la señal de vídeo en el intervalo de color seguro IRE.

Nota El parámetro Color seguro limita la luminancia al intervalo 16-235 y la crominancia al intervalo 16-240. La activación de Color seguro no ajusta automáticamente la crominancia al área de color seguro, pero sí que limita la luminancia y la crominancia al intervalo de IRE 0 a IRE 100.

Opciones de Vista previa

Las opciones y el modo de vista previa del filtro se pueden ajustar para ofrecer el método de verificación de efectos de filtro que se prefiera. Las opciones de vista previa son habituales para muchos de los filtros de corrección de color. Consulte *Opciones de vista previa* en la página 744 para obtener más información.

Opciones de parámetros de fotogramas clave

El Equilibrio de color se puede ajustar en cada fotograma clave para proporcionar el efecto de filtro que se prefiera. Las opciones de Fotograma clave son habituales para muchos de los filtros de corrección de color. Consulte *Configuración de parámetros de fotogramas clave* en la página 747 para obtener más información.

Botón predeterminado

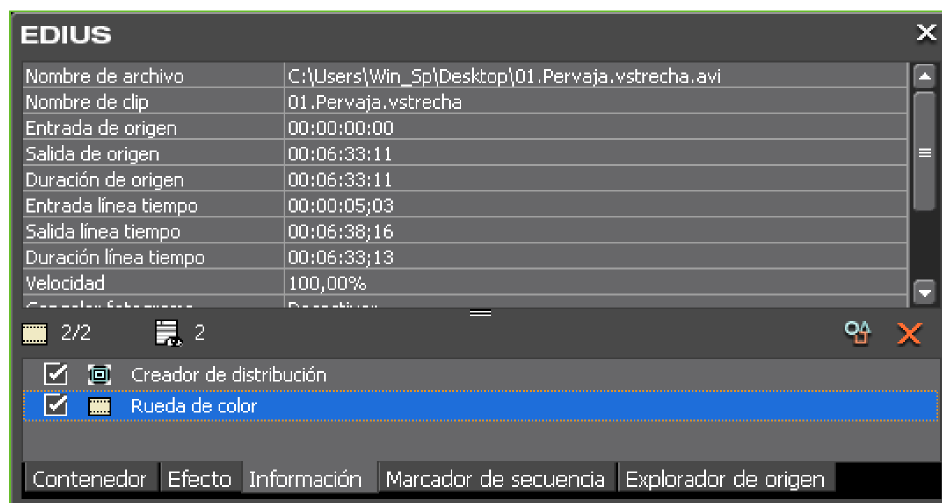
Si se hace clic, el botón **Predeterminado** en la parte inferior izquierda del cuadro de diálogo Equilibrio de color elimina todos los fotogramas clave y devuelve a todas las opciones los valores predeterminados.

Ajustes de rueda de color

Cuando el filtro Rueda de color se ha aplicado a un clip, puede ajustar las opciones de filtro de Rueda de color si sigue estos pasos:

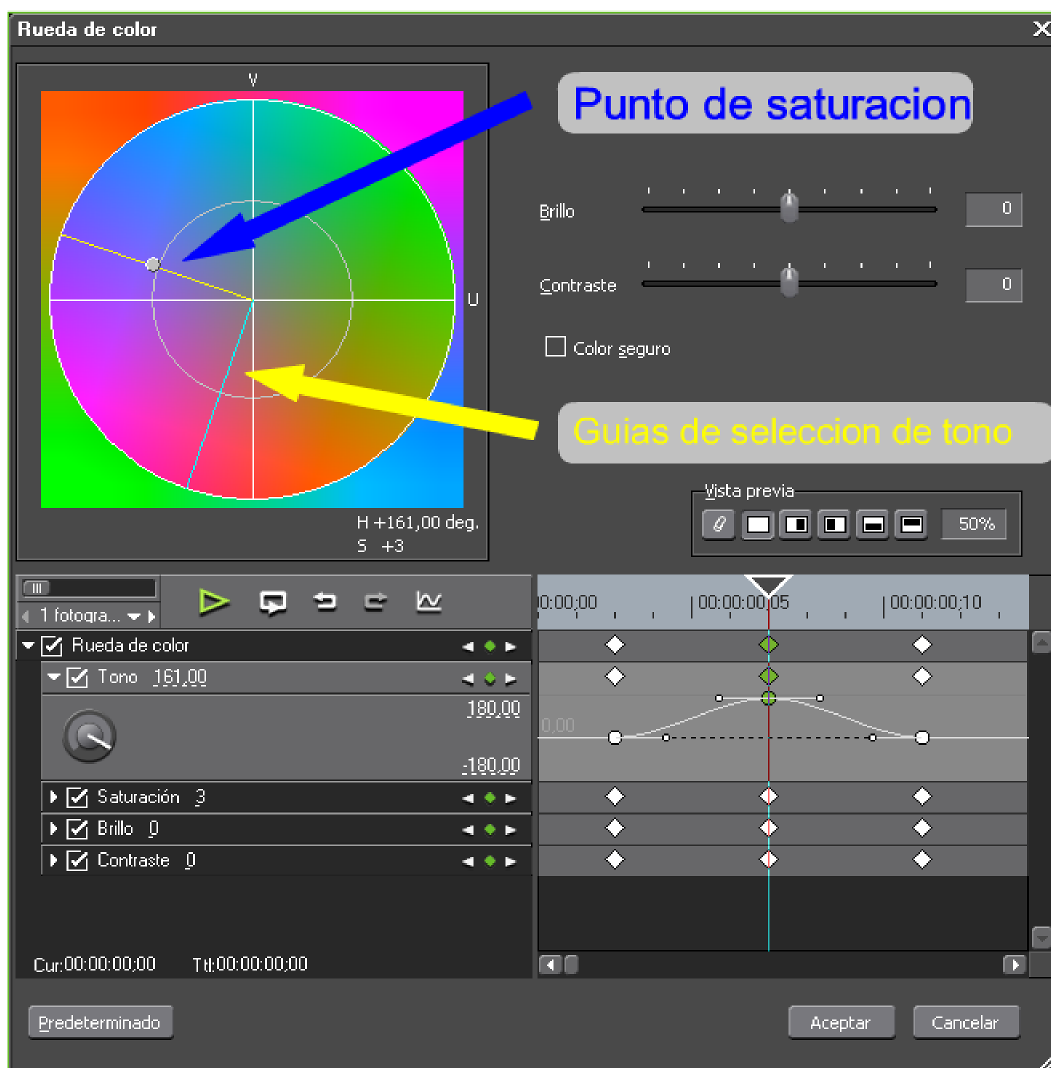
1. Seleccione el clip al que se ha aplicado el filtro Rueda de color.
2. Abra la Paleta de información. Para obtener más detalles acerca de la Paleta de información, consulte *Paleta de información* en la página 888.
3. En la Paleta de información, haga doble clic en el filtro Rueda de color, tal y como se ilustra en la Figura 799.

Figura 799. Paleta de información de clips - Filtro Rueda de color



Aparece el cuadro de diálogo Rueda de color que se muestra en la Figura 800.

Figura 800. Cuadro de diálogo Rueda de color



4. Ajuste las opciones del filtro Rueda de color, tal y como se explica a continuación.

5. Haga clic en el botón **Aceptar** para aplicar las opciones y cerrar el cuadro de diálogo.

Guías de selección de tono

Rote las guías de selección de tono alrededor de la rueda hasta ajustar el tono deseado arrastrando las guías de selección en la dirección que quiera.

Punto de saturación

Arrastre el punto de saturación por la guía de selección de tono. La saturación aumenta a medida que el punto de saturación se acerca al borde

exterior de la rueda de color. La saturación disminuye a medida que se acerca al centro de la rueda de color.

Controles deslizantes de contraste y brillo

Mueva los controles deslizantes para ajustar el brillo (luminancia) y el contraste. Los resultados se previsualizan de acuerdo con las opciones de previsualización.

Casilla de verificación Color seguro

Seleccione esta opción para conservar los ajustes de la señal de vídeo en el intervalo de color seguro IRE.

Nota El parámetro Color seguro limita la luminancia al intervalo 16-235 y la crominancia al intervalo 16-240. La activación de Color seguro no ajusta automáticamente la crominancia al área de color seguro, pero sí que limita la luminancia y la crominancia al intervalo de IRE 0 a IRE 100.

Opciones de Vista previa

Las opciones y el modo de vista previa del filtro se pueden ajustar para ofrecer el método de verificación de efectos de filtro que se prefiera. Las opciones de vista previa son habituales para muchos de los filtros de corrección de color. Consulte *Opciones de vista previa* en la página 744 para obtener más información.

Opciones de parámetros de fotogramas clave

La Rueda de color se puede ajustar en cada fotograma clave para proporcionar el efecto de filtro que se prefiera. Las opciones de Fotograma clave son habituales para muchos de los filtros de corrección de color. Consulte *Configuración de parámetros de fotogramas clave* en la página 747 para obtener más información.

Botón predeterminado

Si se hace clic, el botón **Predeterminado** en la parte inferior izquierda del cuadro de diálogo Rueda de color elimina todos los fotogramas clave y devuelve a todas las opciones los valores predeterminados.

Ajustes de equilibrio de color por tres métodos

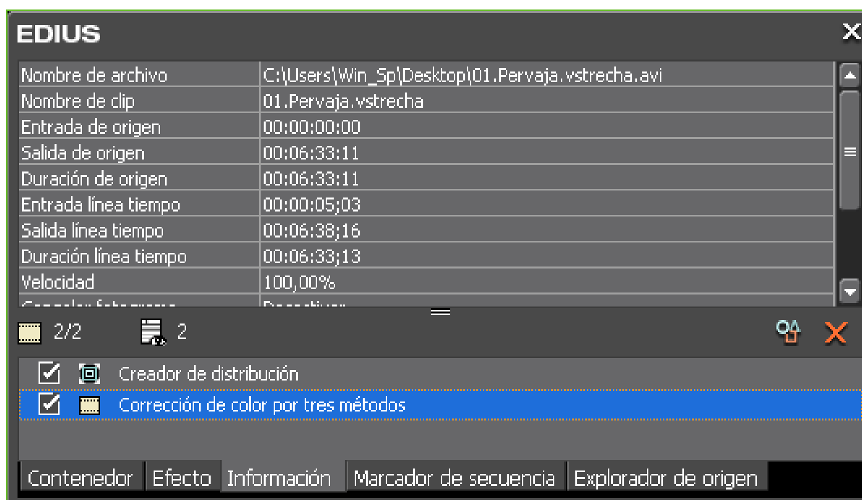
Cuando el filtro Equilibrio de color por tres métodos se ha aplicado a un clip, puede ajustar las opciones de filtro de Equilibrio de color si sigue estos pasos:

1. Seleccione el clip al que se ha aplicado el filtro Equilibrio de color por tres métodos.

2. Abra la Paleta de información. Para obtener más detalles acerca de la Paleta de información, consulte *Paleta de información* en la página 888.

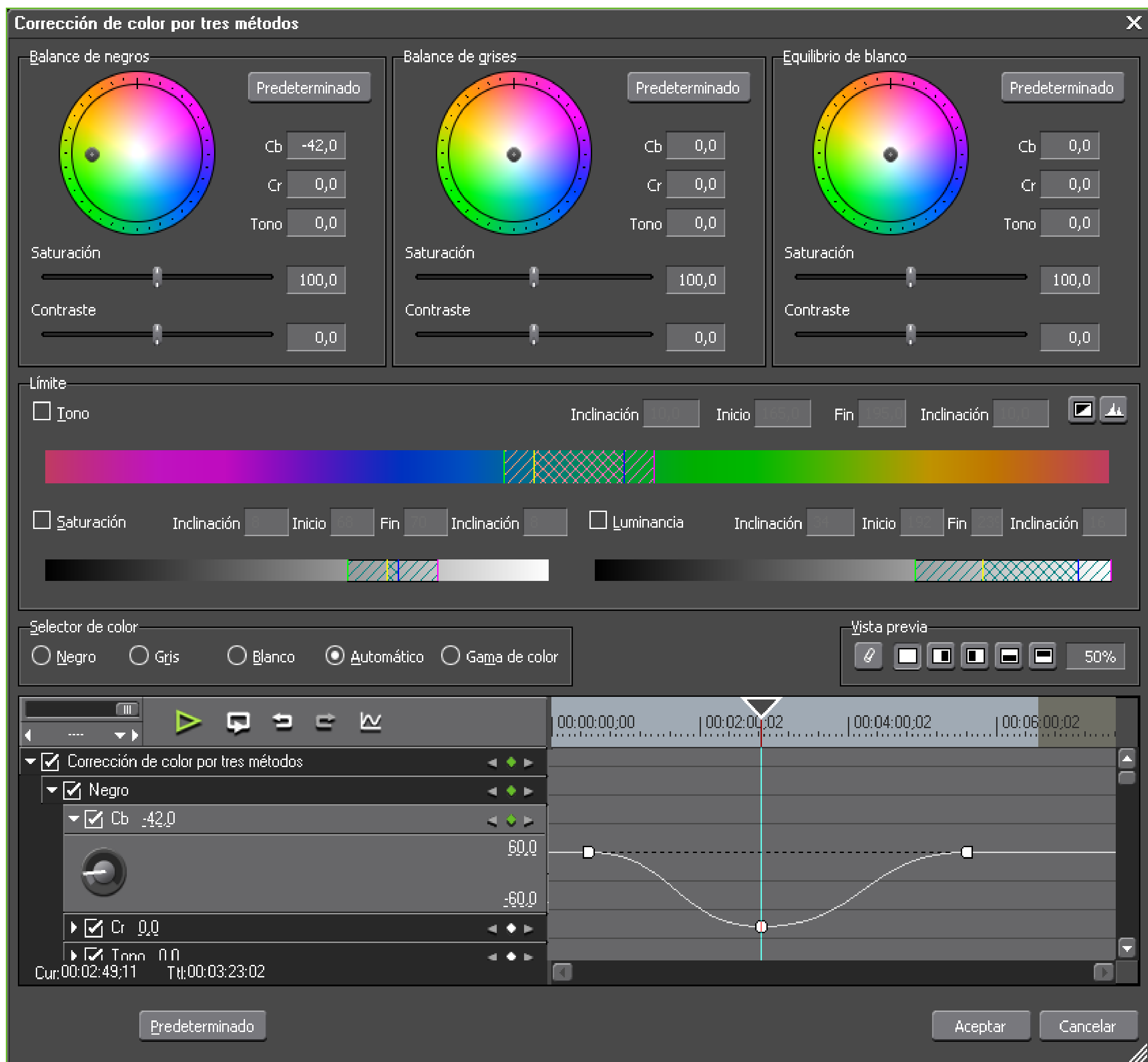
3. En la Paleta de información, haga doble clic en el filtro Equilibrio de color por tres métodos, tal y como se ilustra en la Figura 801.

Figura 801. Paleta de información de clips - Filtro Equilibrio de color por tres métodos



Aparece el cuadro de diálogo Equilibrio de color por tres métodos que se muestra en la Figura 802.

Figura 802. Cuadro de diálogo Equilibrio de color por tres métodos



Nota En el ejemplo de la Tabla 802, la visualización de modo de gráfico se ha activado en el área de lista de claves.

4. Ajuste las opciones de Equilibrio de color por tres métodos, tal y como se explica a continuación.

5. Haga clic en el botón **Aceptar** para aplicar las opciones y cerrar el cuadro de diálogo.

Controles deslizantes y ruedas de Equilibrio de color

Arrastre el punto al centro de cada rueda para corregir el balance de blanco (resaltados), equilibrio de negro (sombras) y equilibrio de gris

(intermedio). El punto de la rueda de color ajusta el tono. Los controles deslizantes ajustan la saturación (crominancia) y el contraste.

Límites

Las herramientas de límite proporcionan corrección de color en un intervalo especificado. Las casillas de verificación para Tono, Saturación y Luminancia activan las herramientas de corrección y los campos de entrada numérica de ese elemento de vídeo.

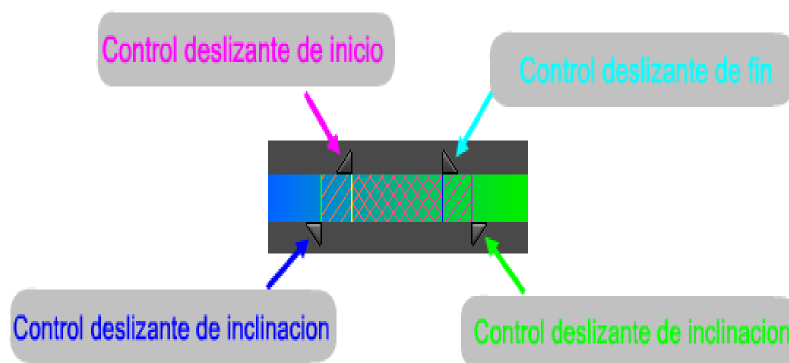
Cuando se activan las herramientas de límite, los controles deslizantes de triángulo están activos para permitir los ajustes. También están activos los campos de entrada de números (inclinación, inicio, fin, inclinación). Cualquiera de los métodos establece los parámetros de límite. Consulte la Figura 803.

Figura 803. Herramientas de límite de tono



En la Figura 804 se muestran los controles deslizantes y los campos de texto con los que se corresponden.

Figura 804. Controles deslizantes de límite de equilibrio de color



Nota Aunque los controles deslizantes que se muestran en la Figura 804 son para configurar los límites de tono, los controles deslizantes en las barras de límite de Saturación y Luminancia funcionan del mismo modo.

Intervalo de escala

La escala de Tono tiene un intervalo de 0 a 359

La escala de Saturación tiene un intervalo de 0 a 100

La escala de Luminancia tiene un intervalo de 0 a 255

Aumento gradual

El intervalo entre el primer control deslizante de Inclinación y el control deslizante de Inicio es sobre el que los ajustes aumentarán de manera gradual de 0 a 100 %.

Mantener al 100 %

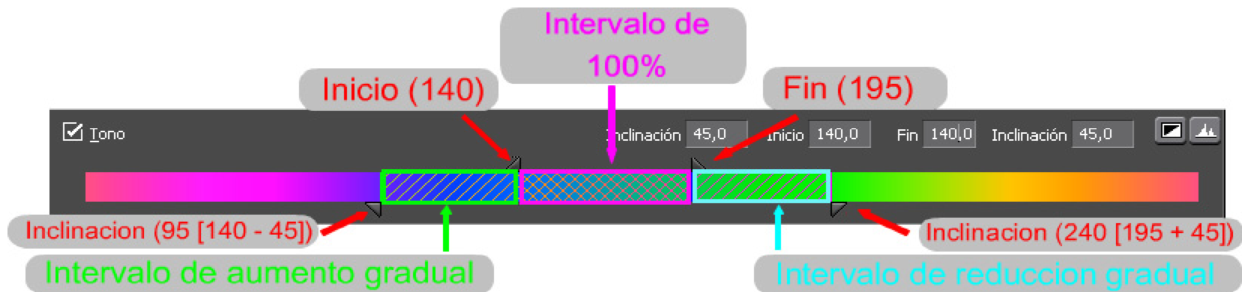
El intervalo entre los controles deslizantes de Inicio y de Fin es sobre el que los ajustes se mantendrán al 100 %.

Reducción gradual

El intervalo entre el control deslizante de Fin y el segundo control deslizante de Inclinación es sobre el que los ajustes se reducirán de manera gradual de 100 % a 0.

Los detalles se presentan en la Figura 805.

Figura 805. Detalle de los controles deslizantes de límite de tono de Equilibrio de color



 - Visualización de clave

Haga clic en el botón **Visualización de clave** para ver los efectos del límite aplicado. El área con efectos aplicados al 100 % es de color blanco. El área sin efectos aplicados (0) es de color negro. Consulte la Figura 806 para ver un ejemplo.

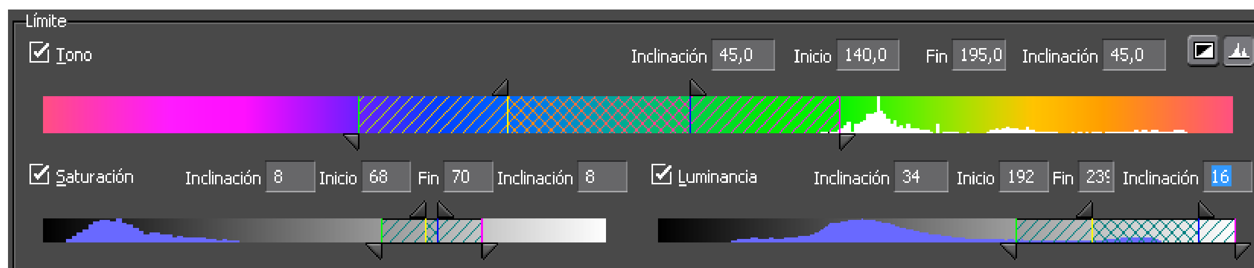
Figura 806. Visualización de clave de Equilibrio de color



- Visualización de histograma

Haga clic en el botón Visualización de histograma para que aparezca un histograma de Tono, Saturación y Luminancia (todo lo que esté activo) en las barras de límite respectivas, tal y como se muestra en la Figura 807.

Figura 807. Visualización de histograma de Equilibrio de color



Selector de colores

El selector de colores permite que un color seleccionado de la imagen del reproductor o del grabador se defina en Negro, Gris o Blanco.

Para obtener más información acerca del uso de Selector de colores, consulte *Corrección de colores con el Selector de colores* en la página 767.

Opciones de Vista previa

Las opciones y el modo de vista previa del filtro se pueden ajustar para ofrecer el método de verificación de efectos de filtro que se prefiera. Las opciones de vista previa son habituales para muchos de los filtros de corrección de color. Consulte *Opciones de vista previa* en la página 744 para obtener más información.

Opciones de parámetros de fotogramas clave

El equilibrio de color por tres métodos se puede ajustar en cada fotograma clave para proporcionar el efecto de filtro que se prefiera. Las opciones de Fotograma clave son habituales para muchos de los filtros de corrección de color. Consulte *Configuración de parámetros de fotogramas clave* en la página 747 para obtener más información.

Botones predeterminados

Si hace clic, el botón **Predeterminado** de cada fotograma de equilibrio devuelve a las opciones de equilibrio los valores predeterminados. El botón **Predeterminado** en la parte inferior izquierda del cuadro de diálogo Equilibrio de color por tres métodos elimina todos los fotogramas clave y devuelve a todas las opciones los valores predeterminados.

Corrección de colores con el Selector de colores

Se puede usar el Selector de colores para corregir toda una imagen o sólo un intervalo seleccionado de colores.

Para corregir los colores de toda una imagen, haga lo siguiente:

1. Seleccione el clip al que se ha aplicado el filtro Equilibrio de color por tres métodos.

2. Abra la Paleta de información. Para obtener más detalles acerca de la Paleta de información, consulte *Paleta de información* en la página 888.

3. En la Paleta de información, haga doble clic en el filtro Equilibrio de color por tres métodos.

Aparece el cuadro de diálogo Equilibrio de color por tres métodos que se muestra en la Figura 802.

4. En el Selector de colores, seleccione el color al que desee ajustar un color seleccionado. Consulte la Figura 808.

Figura 808. Selector de colores de Equilibrio de blanco



Nota Si se selecciona Auto, el brillo del color seleccionado se determina automáticamente. Los colores brillantes se ajustan al blanco y los colores oscuros se ajustan al negro.

5. En el grabador, seleccione el color que desee corregir al color seleccionado en el Selector de colores.

El color se ha corregido.

Nota También es posible ajustar colores mediante el uso de los círculos de color de equilibrio de negro, gris o blanco y los controles deslizantes de saturación y contraste. Por ejemplo, seleccione Blanco en el selector de colores y después haga clic en un punto de color en la rueda de color que desee ajustar a blanco.

Para corregir los colores de un intervalo específico, haga lo siguiente:

1. Seleccione el clip al que se ha aplicado el filtro Equilibrio de color por tres métodos.
2. Abra la Paleta de información. Para obtener más detalles acerca de la Paleta de información, consulte *Paleta de información* en la página 888.
3. En la Paleta de información, haga doble clic en el filtro Equilibrio de color por tres métodos.

Aparece el cuadro de diálogo Equilibrio de color por tres métodos que se muestra en la Figura 802.

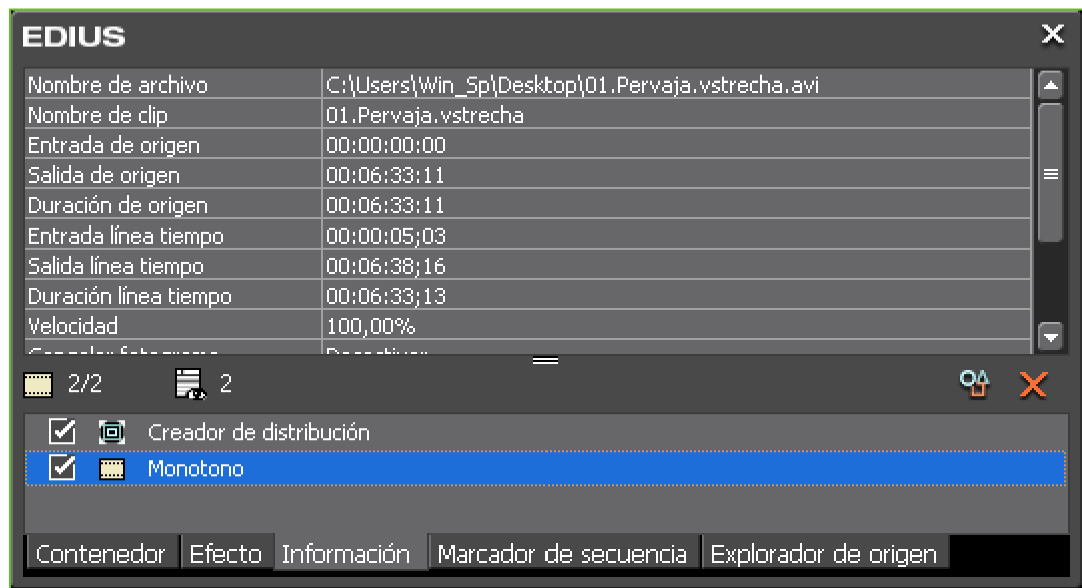
4. Seleccione Gama de colores en el Selector de colores.
5. Haga clic en un color y mantenga pulsada la tecla [**MAYÚS**] mientras hace clic en los puntos de color que incluir en la gama para seleccionar la gama de colores en el grabador .

Ajustes del filtro monotono

Cuando el filtro Monotono se ha aplicado a un clip, puede ajustar sus opciones si sigue estos pasos:

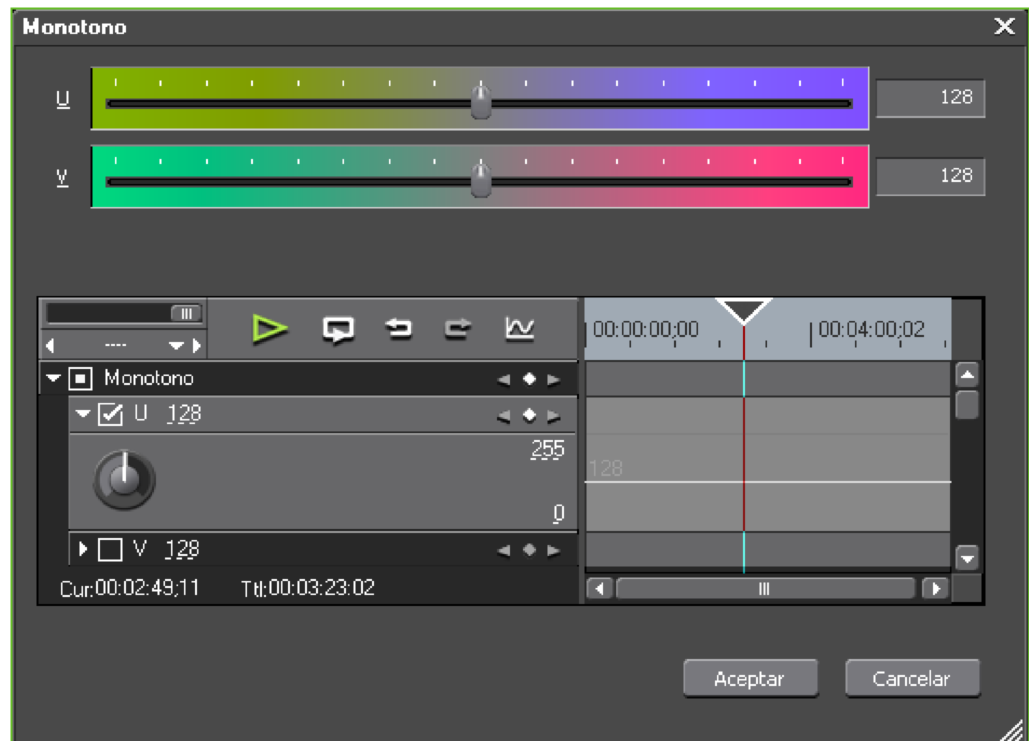
1. Seleccione el clip al que se ha aplicado el filtro Monotono.
2. Abra la Paleta de información. Para obtener más detalles acerca de la Paleta de información, consulte *Paleta de información* en la página 888.
3. En la Paleta de información, haga doble clic en el filtro Monotono, tal y como se ilustra en la Figura 801.

Figura 809. Paleta de información de clips - Filtro Monotono



Aparece el cuadro de diálogo Monotono que se muestra en la Figura 802.

Figura 810. Cuadro de diálogo Monotono

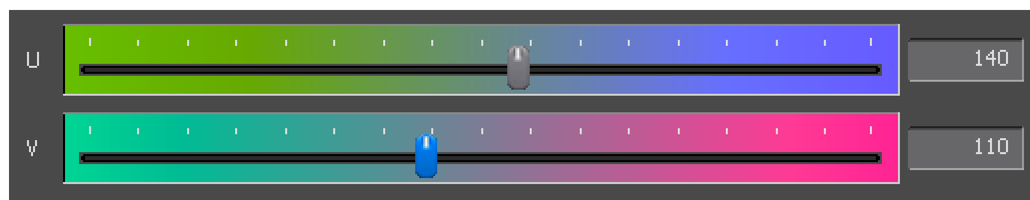


4. Ajuste las opciones de Monotono, tal y como se explica a continuación.
5. Haga clic en el botón **Aceptar** para aplicar las opciones y cerrar el cuadro de diálogo.

Controles deslizantes

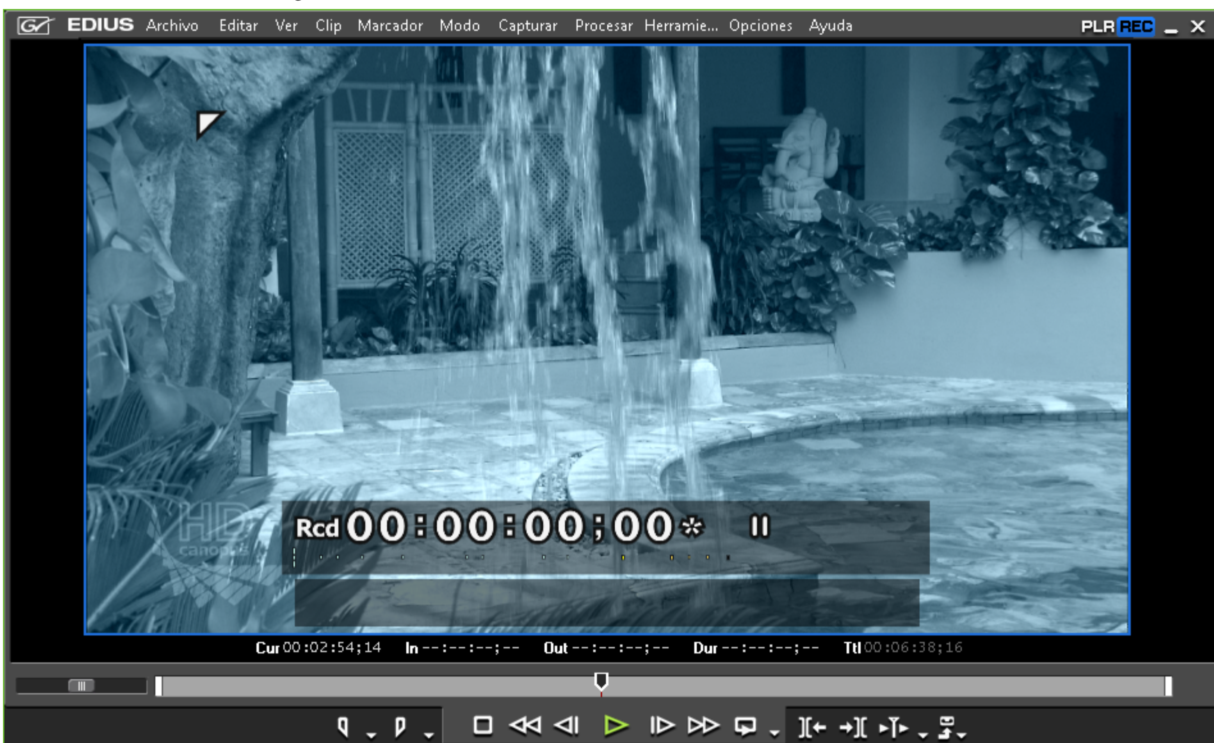
Se puede ajustar el tono de color si mueve los controles deslizantes U y V para obtener el efecto de tono de color que se desee, tal y como se muestra en la Figura 811 y la Figura 812.

Figura 811. Controles deslizantes de Monotono



Estas opciones de los controles deslizantes dan como resultado el efecto de tono de color que se muestra en la Figura 812.

Figura 812. Previsualización del tono de color monotono



Opciones de parámetros de fotogramas clave

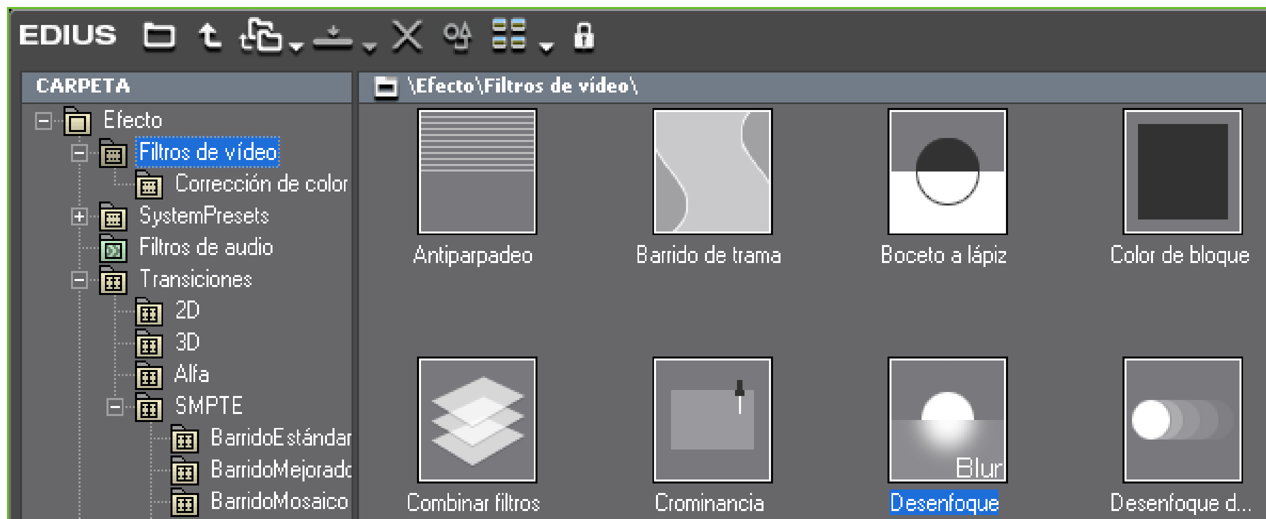
Las opciones de Monotono se pueden ajustar en cada fotograma clave para proporcionar el efecto de filtro que se prefiera. Las opciones de Fotograma clave son habituales para muchos de los filtros de corrección de color. Consulte *Configuración de parámetros de fotogramas clave* en la página 747 para obtener más información.

Aplicar filtros de vídeo

Para aplicar un filtro de vídeo a un clip, siga estos pasos:

1. Seleccione la carpeta Filtros de vídeo de la Paleta de efectos para que se muestren todos los filtros de vídeo, tal y como se muestra en la Figura 813.

Figura 813. Seleccionar filtro de vídeo



2. Arrastre el filtro seleccionado hasta el clip que desee en la línea de tiempo.

Método alternativo:

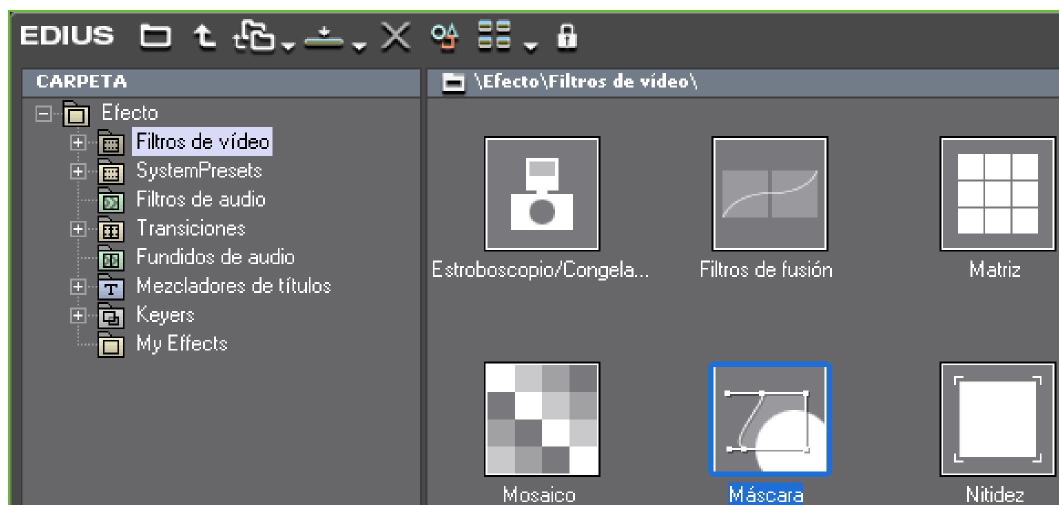
Utilice el método con el botón derecho que se explica en *Menú contextual* en la página 735.

Filtro de máscara de forma

Se utiliza un filtro de máscara para recortar parte de una imagen de vídeo con cualquier forma y hacer que el área de alrededor sea transparente o aplicar a la región otro filtro, por ejemplo un mosaico.

El filtro de máscara es uno de los filtros de vídeo disponibles, según se ilustra en la Figura 814.

Figura 814. Selección de filtro de máscara

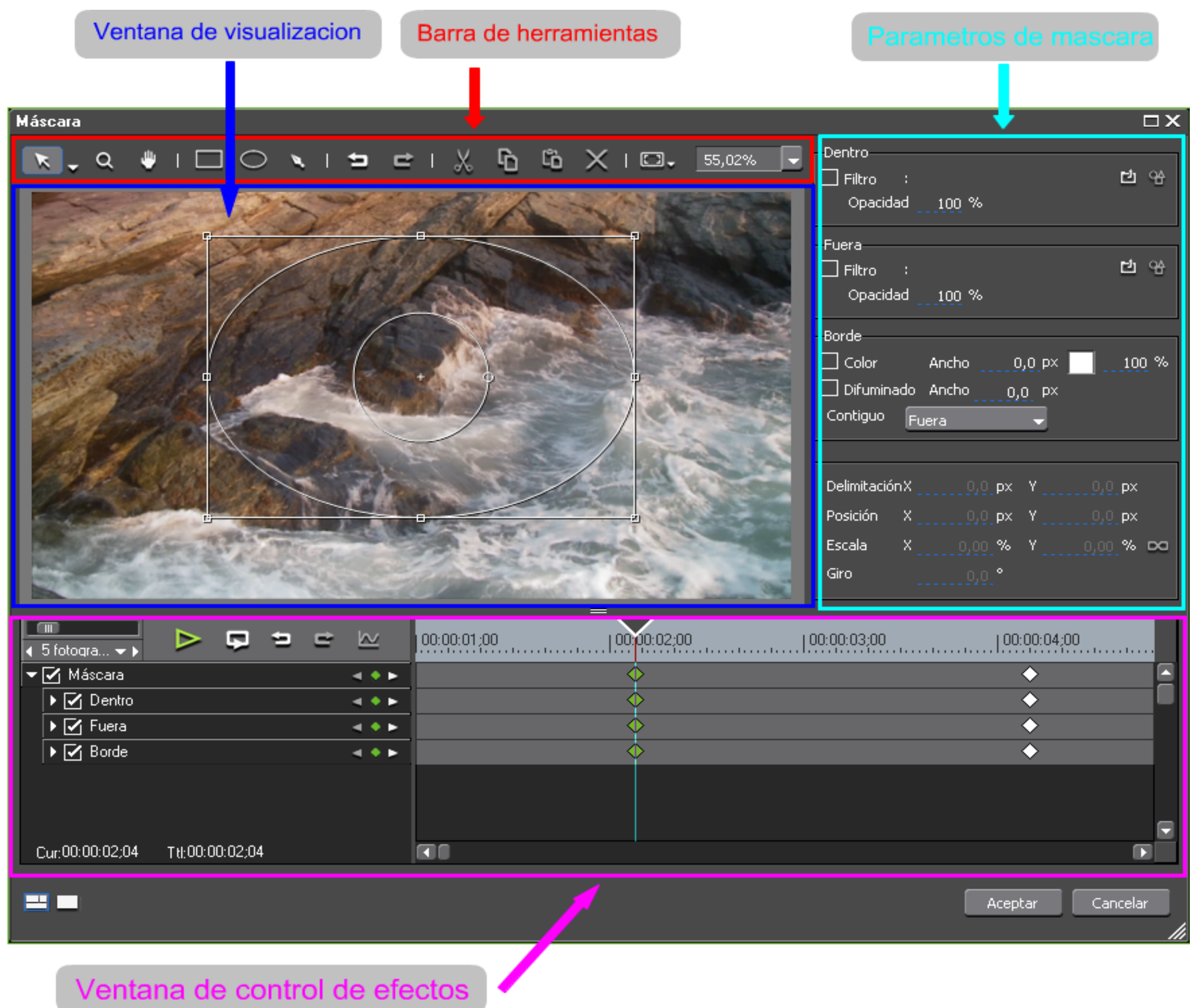


El filtro de máscara ofrece los siguientes controles para las formas de máscara:

- Herramientas de dibujo de rectángulo, elipse y forma libre
- Traslación y escala de formas
- Edición de vértices de formas libres
- Cambio de forma de cuerpo curvado
- Bordes coloreados
- Bordes difuminados (por dentro, por fuera o por ambos lados)
- Filtros aplicados dentro o fuera de una forma
- Transparencia aplicada dentro o fuera de una forma

Los filtros de máscara se crean y editan utilizando el cuadro de diálogo Máscara de la Figura 815.

Figura 815. Cuadro de diálogo Máscara



Editor de formas y función de seguimiento

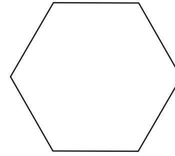
Las herramientas de creación y edición de máscaras y la función de seguimiento permiten crear y manipular formas de máscara.

La Figura 816 ilustra el proceso de creación y manipulación de formas, y la relación entre las formas de máscara y la función de seguimiento.

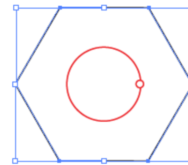
La función de seguimiento incluye controles para transformar geométricamente y rotar las formas de máscara.

Figura 816. Formas de máscara y función de seguimiento

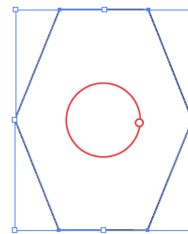
1. Se crea una forma.



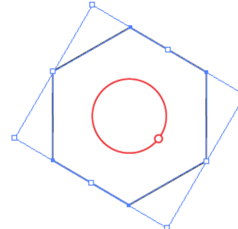
2. El rectángulo circunscrito a la forma es el seguidor.



3. Si se cambia la forma, también lo hace la del seguidor.



4. Si se cambia el seguidor, también lo hace la forma.



En el diagrama anterior, las líneas azules representan la función de seguimiento; el círculo rojo representa el punto de delimitación, con el punto de control de rotación de la función de seguimiento.

Nota Cuando se utilizan las herramientas de dibujo de formas y la función de seguimiento, estos elementos no se colorean por separado, como se muestra en la Figura 816. Las rutas de forma, la función de seguimiento y los puntos de control y delimitación son líneas negras en el cuadro de diálogo de máscara.

Consulte *Transformaciones de la función de seguimiento* en la página 809 para obtener más información sobre las operaciones de seguimiento.

Como se explica en las páginas que siguen, hay disponibles varias herramientas para crear y editar formas de máscara.

Creación de una forma de máscara

Para crear una forma de máscara, utilice las herramientas siguientes de la barra de herramientas para dibujar la forma deseada:

 - Botón **Dibujar rectángulo**. Utilice esta herramienta para dibujar formas de máscara rectangulares y cuadradas.

Comando de teclas: [**R**]

 - Botón **Dibujar elipse**. Utilice esta herramienta para dibujar formas de máscara elípticas y circulares.

Comando de teclas: [**T**]

Para crear una forma de máscara utilizando los botones **Rectángulo** y **Elipse**, haga clic en el botón que necesite y arrastre el cursor del ratón en la ventana de visualización para crear una forma con el tamaño deseado. La Figura 815 muestra una forma de elipse dibujada en la ventana de visualización.

Nota Para crear una forma cuadrada perfecta, mantenga pulsada la tecla [**MAYÚS**] mientras arrastra el cursor después de seleccionar la herramienta **Dibujar rectángulo**.

Nota Para crear una forma circular perfecta, mantenga pulsada la tecla [**MAYÚS**] mientras arrastra el cursor después de seleccionar la herramienta **Dibujar elipse**.

 - Botón **Dibujar ruta**. Utilice esta herramienta para dibujar formas de máscara de forma libre comprendidas por varias líneas, curvas y vértices. Para obtener más información sobre cómo dibujar y manipular formas de máscara de forma libre, consulte *Dibujo de formas libres* en la página 789.

Comando de teclas: [**P**]

Parámetros de máscara

Se pueden ajustar los parámetros Dentro, Fuera, Borde y Forma para la forma de máscara seleccionada en la ventana de visualización.

Dentro/Fuera

Pueden aplicarse filtros al área del clip dentro o fuera de la forma de máscara definida. Es posible aplicar filtros:

- sólo al área de dentro de la máscara
- sólo al área de fuera de la máscara
- tanto al área de dentro como al área de fuera de la máscara.

Nota Si se aplican filtros tanto al área de dentro como al área de fuera de la máscara, es posible aplicar filtros separados a cada área.

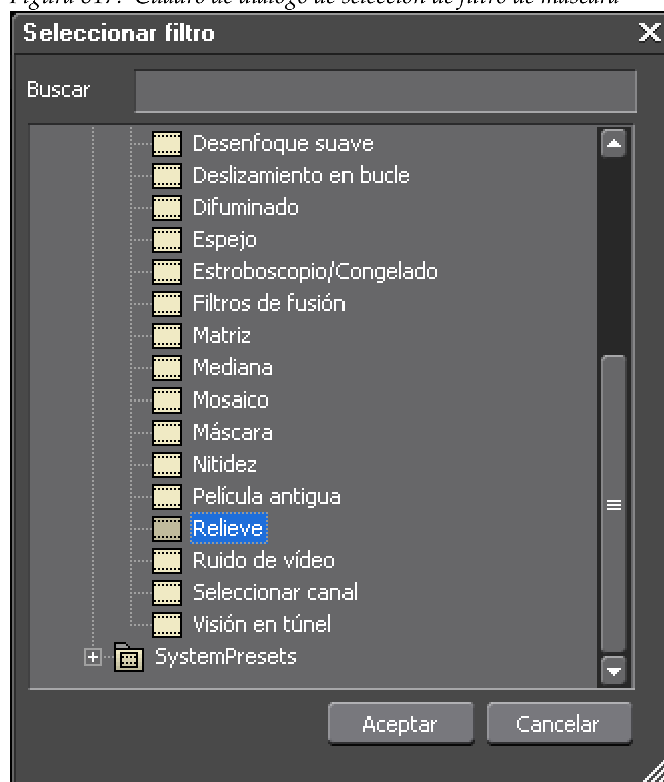
Para aplicar un filtro a un área definida por una forma de máscara:

1. Active el filtro para el área interior, para el área exterior o para ambas seleccionando la opción Filtro para el área que desee.

Nota La marca de selección indica que el filtro seleccionado está activo para esa área.

2. Haga clic con el botón **Seleccionar filtro** para abrir el cuadro de diálogo Seleccionar filtro de la Figura 817.

Figura 817. Cuadro de diálogo de selección de filtro de máscara

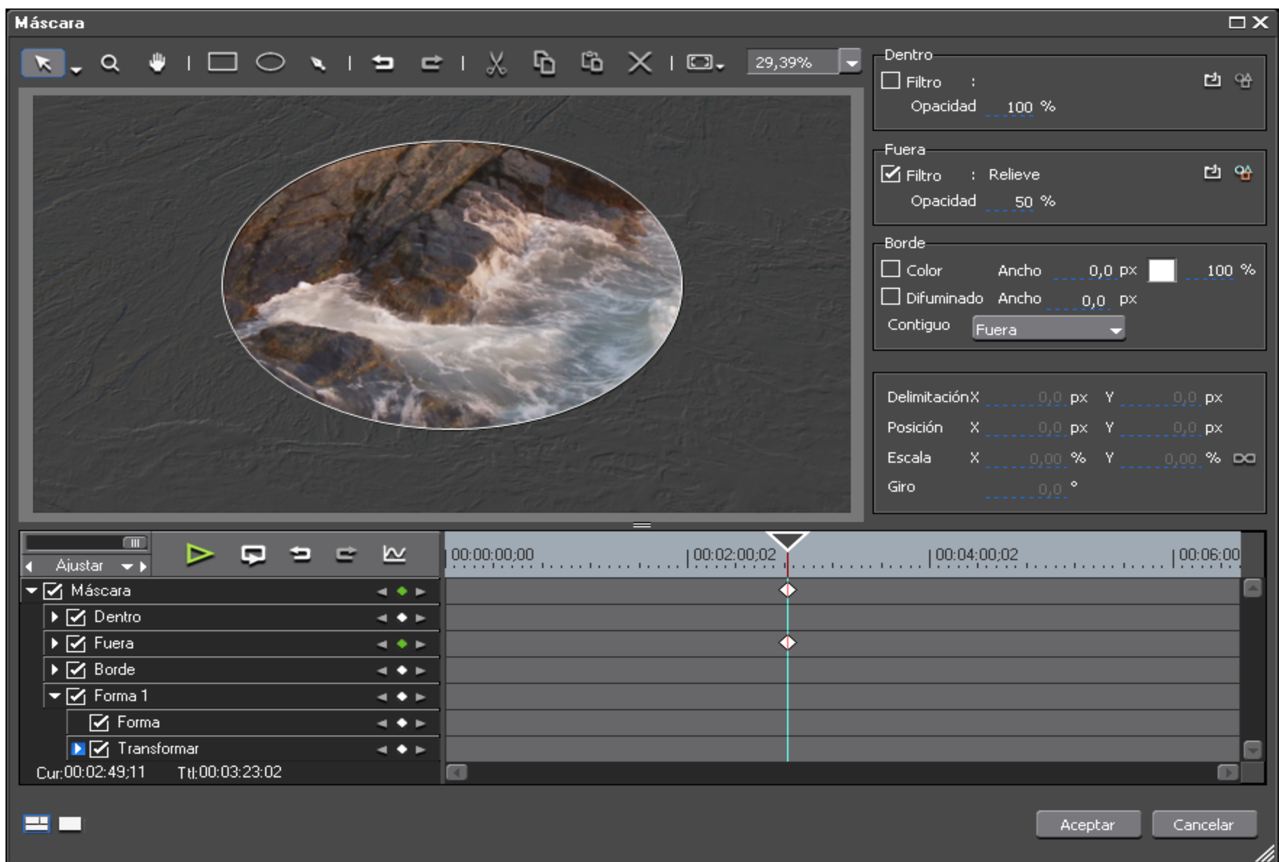


3. Abra la carpeta Opciones predefinidas del sistema o Filtros de vídeo y seleccione el filtro que desea aplicar al área de máscara seleccionada.

4. Ajuste el nivel de opacidad del filtro colocando el cursor en el parámetro de opacidad y moviendo la rueda del ratón para cambiar la opacidad, o especificando directamente el parámetro de opacidad deseado con el teclado.

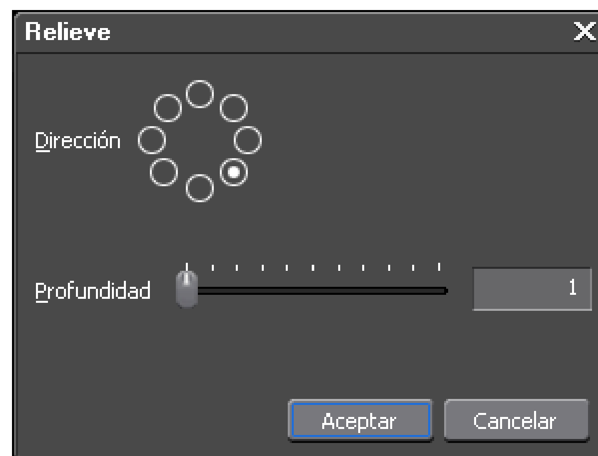
La Figura 818 muestra el filtro Relieve aplicado a la parte exterior de la máscara de forma con una opacidad del 50 %. La ventana de visualización muestra el efecto de esta configuración.

Figura 818. Filtro Relieve con una opacidad del 50 % fuera de la máscara de forma de elipse



5. Si el filtro seleccionado tiene parámetros adicionales que puede configurar, haga clic en el botón **Propiedades** para abrir el cuadro de diálogo de propiedades del filtro, como se muestra en la Figura 819.

Figura 819. Cuadro de diálogo de propiedades de filtro de máscara



6. Configure las propiedades de filtro que desee y haga clic en el botón **Aceptar**.

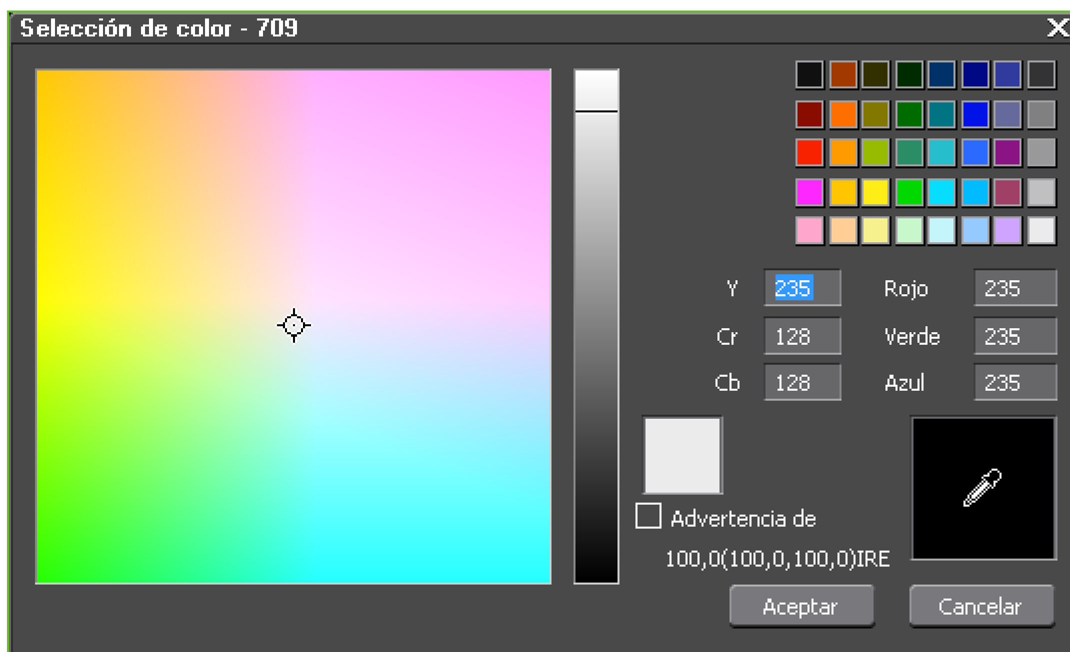
Bordes

Los bordes de la forma de máscara pueden tener un color y una anchura específicos. Es posible aplicar difuminación, al interior, al exterior o a ambos lados del borde de máscara.

Para configurar las propiedades de borde de la forma de máscara:

1. Seleccione la opción Color para designar un color para el borde.
2. Haga clic en el parche de color (cuadrado blanco en la Figura 818) para mostrar el cuadro de diálogo Selección de color de la Figura 820.

Figura 820. Cuadro de diálogo Selección de color



3. En el cuadro de diálogo Selección de color, elija el color que desee para el borde de la máscara.
4. Haga clic en el parámetro de ancho de color y ajuste el ancho del borde moviendo la rueda del ratón para cambiar el parámetro o especificando directamente un ancho con el teclado.

Nota El ancho de borde se especifica en píxeles.

5. Seleccione el parámetro Difuminado si desea aplicar un difuminado al borde.
6. Haga clic en el parámetro Ancho blando y ajuste el ancho del difuminado moviendo la rueda del ratón para cambiar el parámetro o especificando directamente un ancho de difuminado con el teclado.

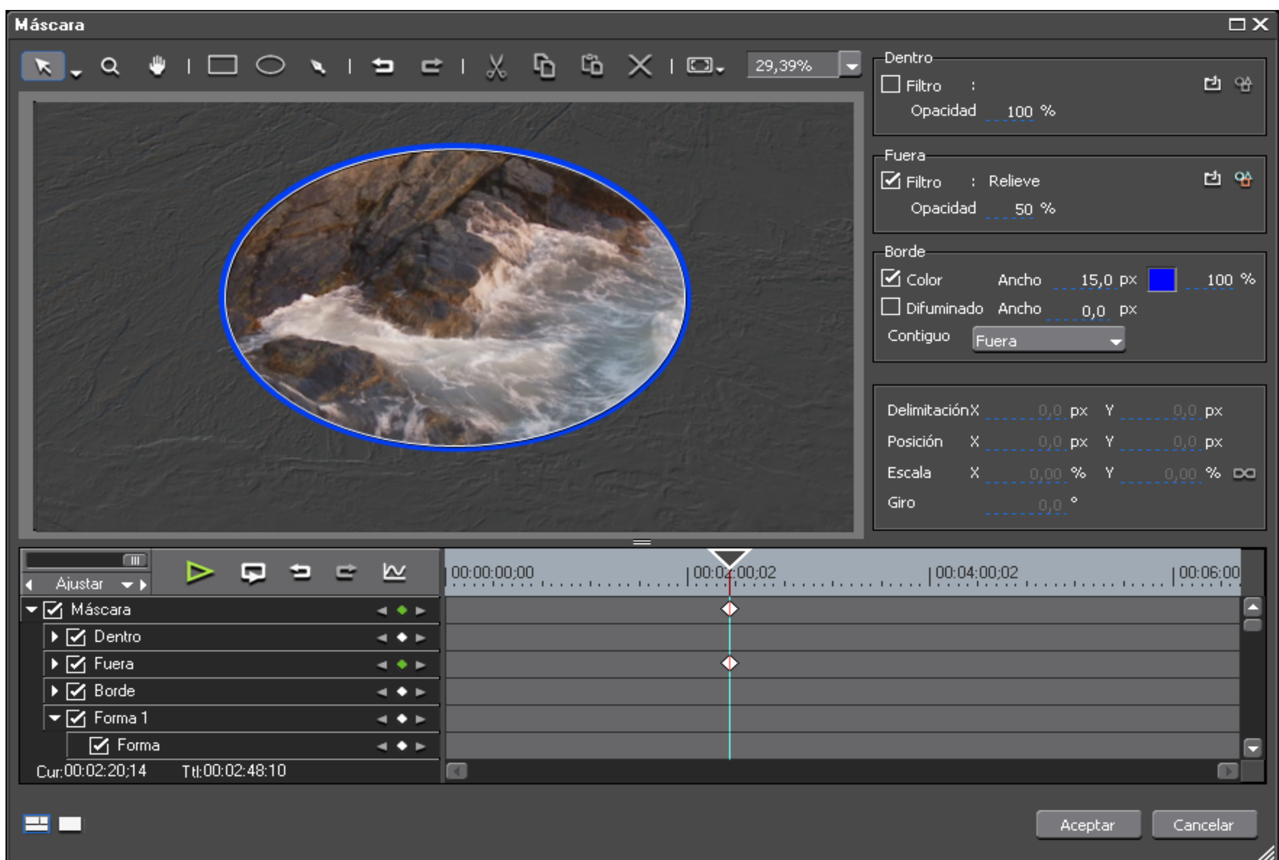
Nota El ancho blando se especifica en píxeles.

7. En la lista desplegable de lado, seleccione el lado del borde de forma de máscara al que se aplicará el borde de color. Opciones:

- Ambos: aplica el borde a ambos lados del borde, de modo que el borde coloreado queda la mitad por dentro y la mitad por fuera.
- Dentro: aplica el borde coloreado completamente por dentro del borde de máscara.
- Fuera: aplica el borde coloreado completamente por fuera del borde de máscara.

La Figura 821 muestra un borde azul de 15 píxeles de ancho con 6 píxeles de difuminado aplicados al borde exterior del borde de forma elíptica.

Figura 821. Borde de máscara exterior aplicado al borde azul



Parámetros de forma

Los siguientes parámetros de la forma seleccionada en la ventana de visualización se pueden modificar especificando directamente los valores deseados en el teclado o utilizando la rueda del ratón para cambiar los valores:

Nota La posición 0,0 es el centro del sistema de coordenadas.

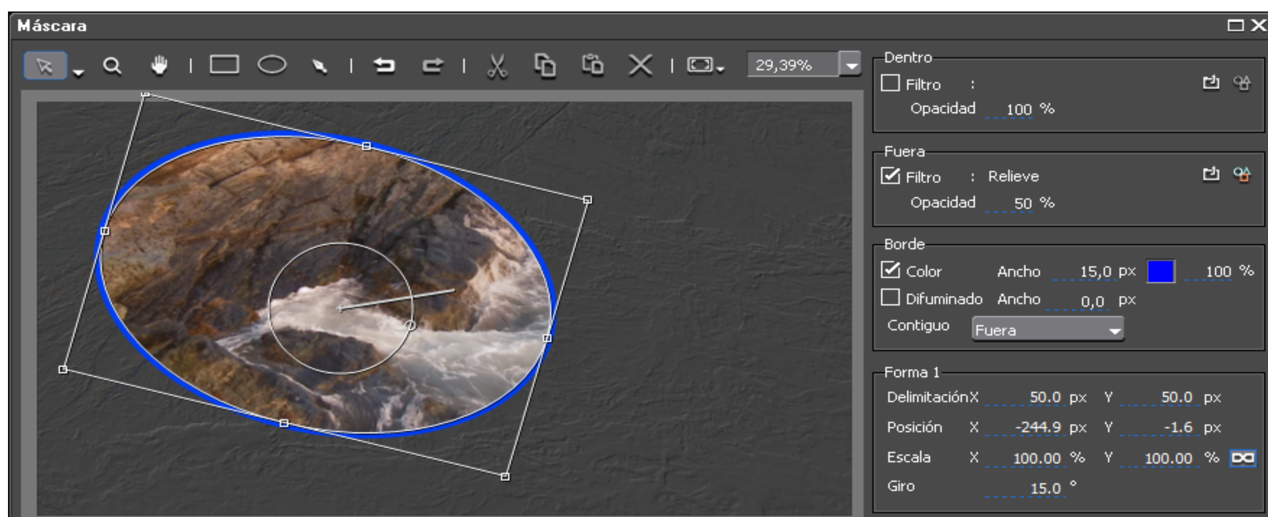
- Delimitación X
- Delimitación Y
- Posición X
- Posición Y
- Escala X

Nota Si el botón **Mantener proporción** está seleccionado, al ajustar un parámetro de escala se ajusta automáticamente el otro parámetro de escala para mantener la proporción X,Y existente.

- Escala Y
- Rotación (en grados)

La Figura 822 ilustra una forma de máscara seleccionada (forma 1) y sus parámetros asociados de delimitación, posición, escala y rotación.

Figura 822. Parámetros de forma de máscara



Ventana de control de efectos

Es posible configurar fotogramas clave para los siguientes parámetros en la ventana de control de efectos de máscara:

- Opacidad interior
- Opacidad exterior
- Color y ancho de borde
- Difuminado y ancho de borde
- Lado de borde
- Forma de máscara N

Nota N designa el número de la forma de máscara seleccionada.

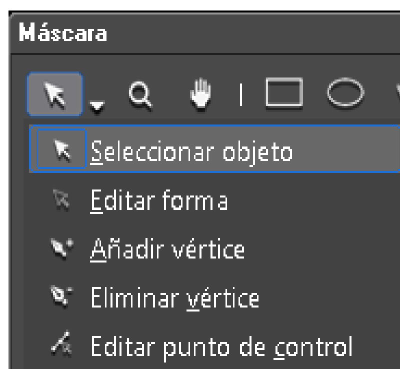
- Parámetros de transformación de forma
  - Delimitación X
  - Delimitación Y
  - Posición X
  - Posición Y
  - Escala X
  - Escala Y
  - Giro

Para obtener información detallada sobre cómo establecer y ajustar fotogramas clave en la ventana de control de efectos, consulte *Ventana de control de efectos* en la página 747.

Herramientas del menú de selección de objetos

Al hacer clic en el botón de lista (▽) del botón **Seleccionar objetos** en la barra de herramientas del cuadro de diálogo Máscara se muestra el menú de la Figura 823.

Figura 823. Menú Seleccionar objeto del cuadro de diálogo Máscara



Cuando se trabaja con formas de máscara, estas herramientas tienen las funciones siguientes:

Seleccionar objeto

Selecciona una forma en la que se realizan operaciones como mover (posición), cambiar la escala o rotar.

Comando de teclas: [**S**]

Editar forma

Edita el vértice de una forma y cambia sus contornos.

Comando de teclas: [**E**]

Añadir vértice

Añade un vértice a una ruta de forma.

Nota Cuando se añade un vértice, se añade a todos los fotogramas clave para esa forma en el eje temporal.

Comando de teclas: [**A**]

Eliminar vértice

Elimina un vértice de la ruta de forma.

Nota Cuando se elimina un vértice, se elimina de todos los fotogramas clave para esa forma en el eje temporal.

Comando de teclas: [**D**]

Editar punto de control

Edita un punto de control en la ruta de forma.

Comando de teclas: [**C**]

Herramientas de zoom y desplazamiento

 - Herramienta **Zoom**. Acerca el centro del punto de inicio de arrastre a medida que se arrastra el cursor del ratón por encima del punto, o aleja el centro del punto de arrastre arrastrándolo por debajo.

Comando de teclas: [**Z**]

 - Herramienta **Desplazar**. Mueve la visualización de la ventana a medida que arrastra el cursor del ratón.

Comando de teclas: [**H**]

Herramientas de edición

 - Herramienta **Deshacer**. Deshacer la última operación (cortar, pegar, eliminar, etc.) .

Comando de teclas: [**CTRL**]+[**Z**]

 - Herramienta **Rehacer**. Rehace la última operación (cortar, pegar, eliminar, etc.).

Comando de teclas: [**CTRL**]+[**Y**]

 - Herramienta **Cortar**. Corta la forma seleccionada y la coloca en el Portapapeles.

Comando de teclas: [**CTRL**]+[**X**]

 - Herramienta **Copiar**. Copia la forma seleccionada en el Portapapeles.

Comando de teclas: [**CTRL**]+[**C**]

 - Herramienta **Pegar**. Pega la forma seleccionada del Portapapeles en la ventana de visualización.

Comando de teclas: [**CTRL**]+[**V**]

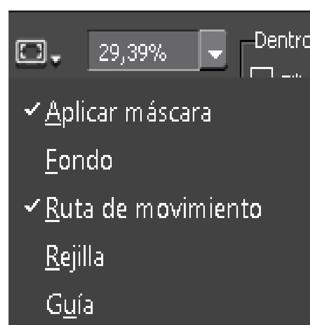
 - Herramienta **Eliminar**. Elimina la forma seleccionada.

Comando de teclas: [**SUPR**]

Herramientas del botón Función

Al hacer clic en el botón de lista (▽) del botón **Función** en la barra de herramientas del cuadro de diálogo Máscara se muestra el menú de la Figura 824.

Figura 824. Menú del botón Función del cuadro de diálogo Máscara



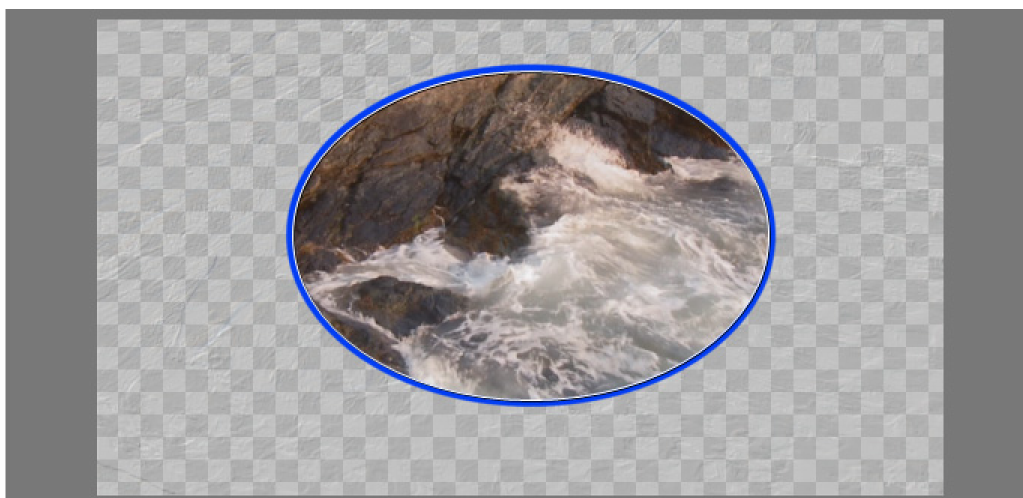
Aplicar máscara

Activar/desactivar. Cuando está activa, se aplica la máscara definida por la configuración de borde y filtro interior/exterior. Una marca de selección indica que la máscara está aplicada. Al anular la selección de esta opción, se desactiva la forma de máscara seleccionada.

Fondo

Activar/desactivar. Cuando está activa, el fondo de vídeo se configura como transparente (consulte la Figura 825). Una marca de selección indica que se aplica el fondo. Al anular la selección de esta opción, se elimina el fondo transparente y el fondo de vídeo se establece en negro.

Figura 825. Fondo activado del cuadro de diálogo Máscara



Ruta de movimiento

Activar/desactivar. Cuando está activa, se visualiza un indicador de ruta de movimiento en la ventana de visualización para la forma de máscara seleccionada (consulte la Figura 826) cuando se mueva una forma de máscara seleccionada. La ruta de movimiento realizará un seguimiento del movimiento. Una marca de selección significa que el indicador de ruta de

movimiento está activo. Al anular la selección de esta opción se elimina el indicador de ruta de movimiento de la ventana de visualización.

Comando de teclas: [**CTRL**]+[**M**]

Figura 826. Ruta de movimiento del cuadro de diálogo Máscara

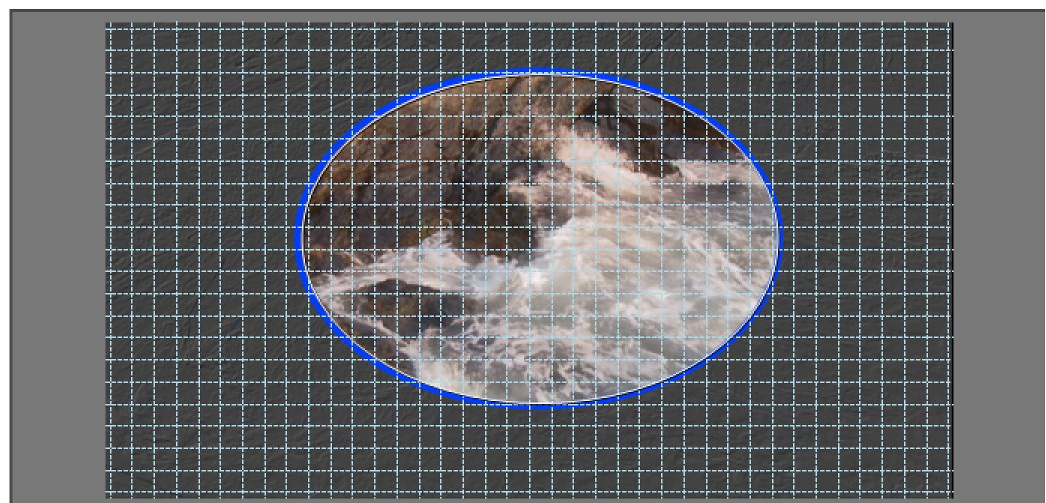


Rejilla

Activar/desactivar. Cuando está activa, se muestran rejillas en la ventana de visualización (consulte la Figura 827) y las formas seleccionadas se ajustan a las rejillas más cercanas cuando se reubican. Una marca de selección indica que las rejillas están activas. Al anular la selección de esta opción se eliminan las rejillas de la ventana de visualización.

Comando de teclas: [**CTRL**]+[**G**]

Figura 827. Rejilla activada del cuadro de diálogo Máscara

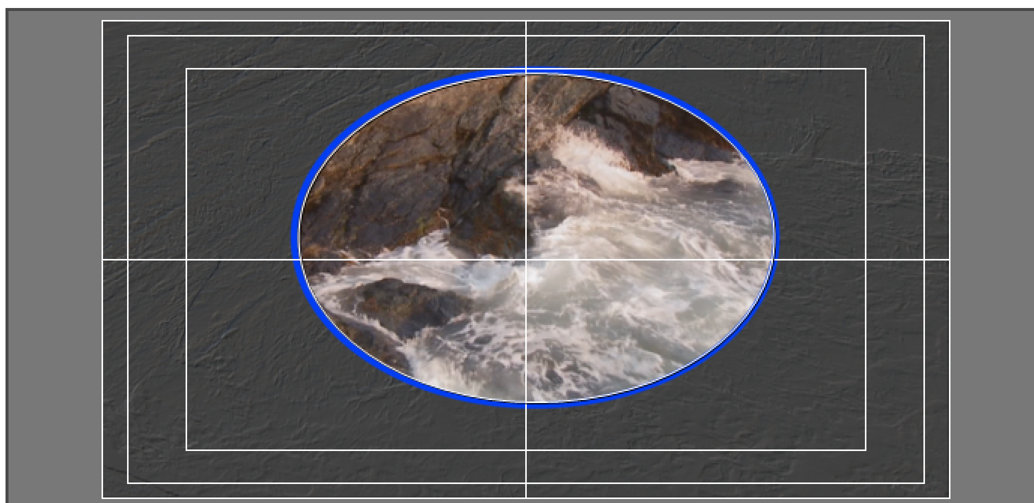


Guía

Activar/desactivar. Cuando está activa, se muestran las líneas guía del área segura y una cruz en la ventana de visualización (consulte la Figura 828). Una marca de selección indica que la guía está activa. Al anular la selección de esta opción se elimina la guía de la ventana de visualización.

Comando de teclas: [**CTRL**]+[**H**]

Figura 828. Guía activada del cuadro de diálogo Máscara



Controles de la ventana de visualización

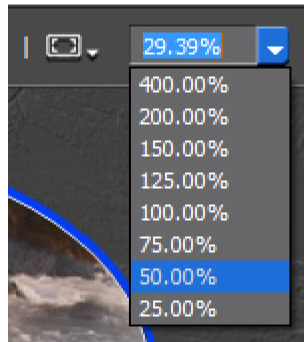
Zoom

El zoom de la ventana de visualización determina hasta qué grado se acerca la pantalla de las ventanas de visualización en el centro del vídeo.

El zoom de la ventana de visualización se establece de tres modos:

- Especificando directamente el porcentaje de zoom deseado en el parámetro de zoom (consulte la Figura 829).
- Seleccionando el zoom deseado haciendo clic en el botón de lista (▽) del zoom y seleccionando un valor del menú (consulte la Figura 829).

Figura 829. Menú de zoom del cuadro de diálogo Máscara



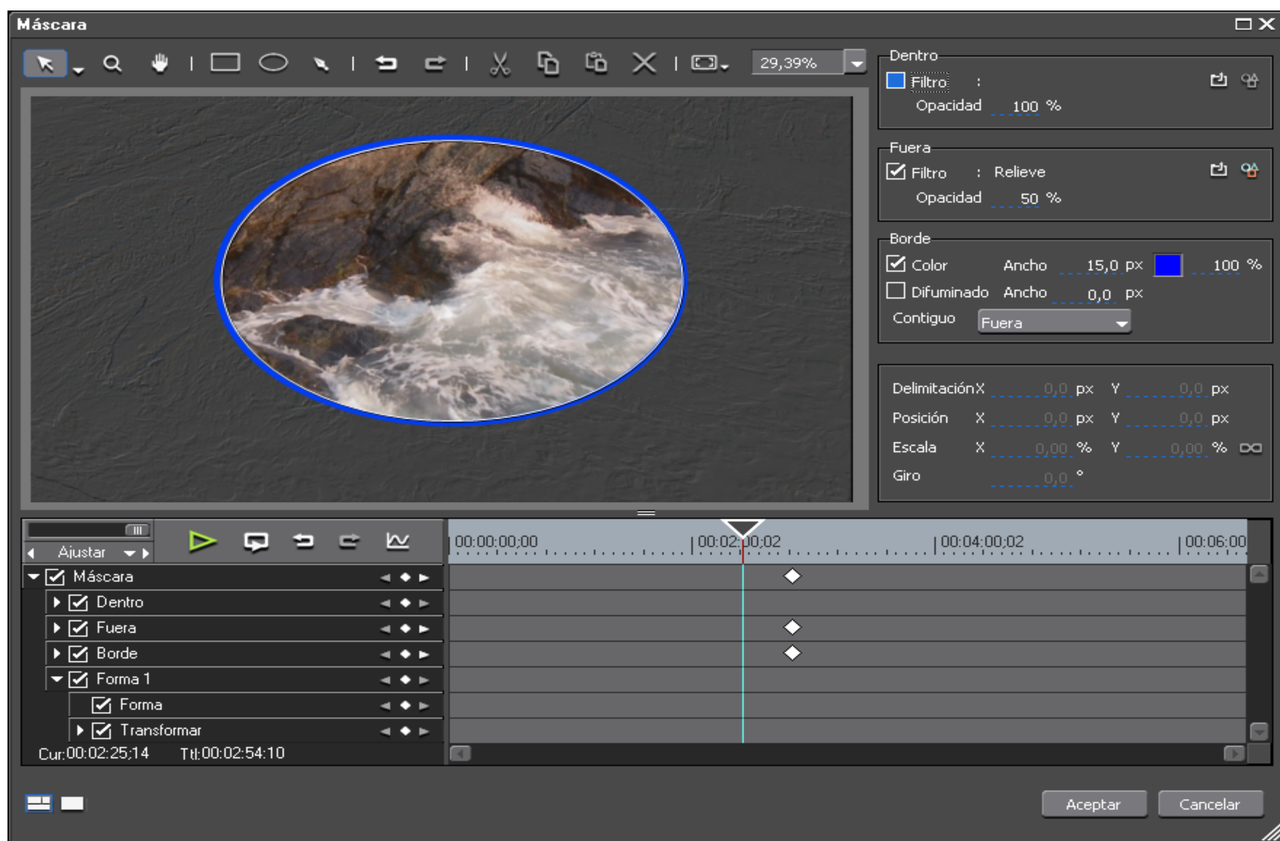
- Colocando el cursor del ratón en la ventana de visualización y manteniendo la tecla [**CTRL**] pulsada mientras se gira la rueda del ratón.

Modo de la ventana de visualización

La ventana de visualización se puede configurar con dos modos. Los botones para controlar estos modos se encuentran en la esquina inferior izquierda del cuadro de diálogo Máscara.

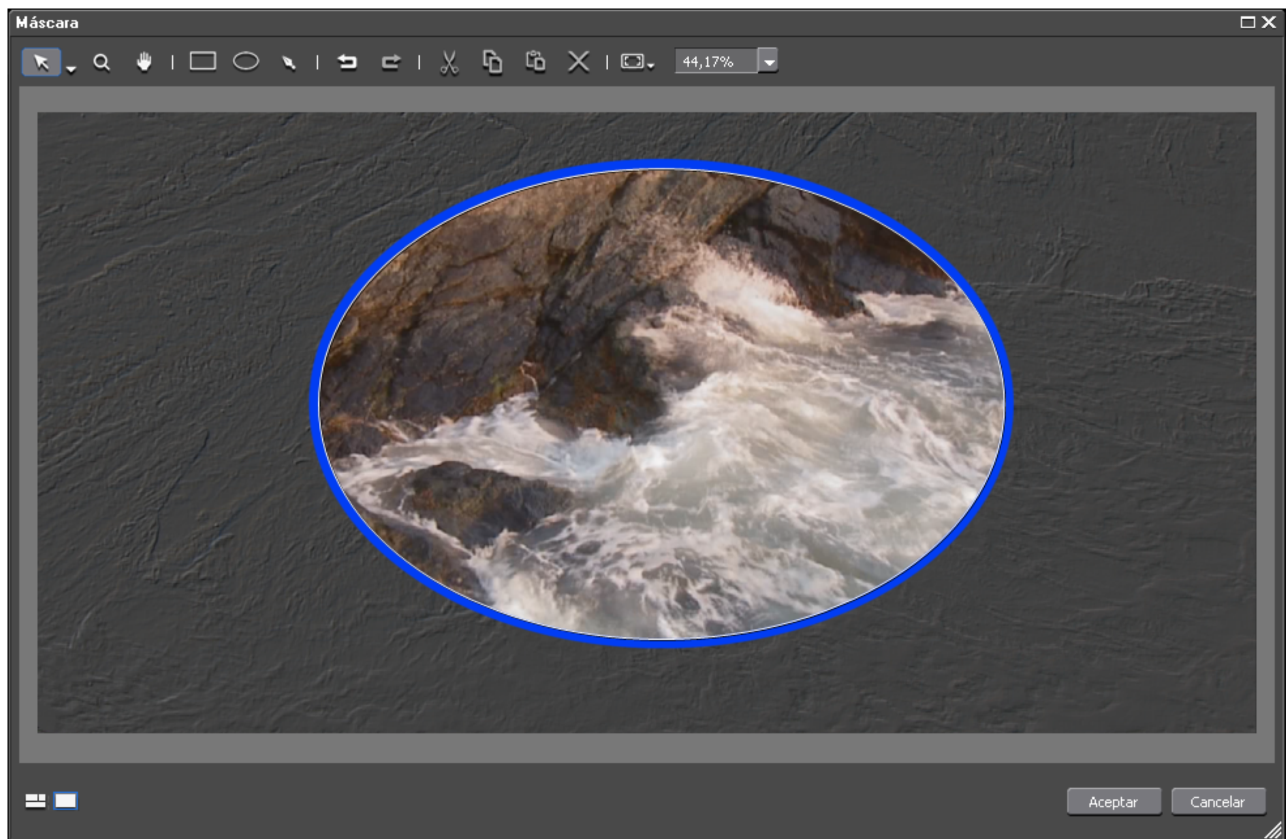
 - **Modo normal**. Configura el cuadro de diálogo Máscara con el modo Normal, en el que se muestran la ventana de visualización, los parámetros de forma y la ventana de control de efectos, como se ilustra en la Figura 830.

Figura 830. Modo de visualización normal del cuadro de diálogo Máscara



- **Modo de vista previa**. Configura el cuadro de diálogo Máscara con el modo de vista previa, en el que sólo se muestra la ventana de visualización en el cuadro de diálogo Máscara, como se ilustra en la Figura 831.

Figura 831. Modo de vista previa del cuadro de diálogo Máscara



Dibujo de formas libres

Las formas libres son aquellas formas que no se pueden dibujar con las herramientas Rectángulo o Elipse. Dicho de otro modo, cualquier forma que no sea un rectángulo, un cuadrado, una elipse o un círculo es una forma libre que se dibuja con la herramienta **Dibujar ruta**.

Se crea una forma libre dibujando una región cerrada definida por varias rutas.

 - Botón **Dibujar ruta**. Utilice esta herramienta para dibujar formas de máscara de forma libre comprendidas por varias líneas, curvas y vértices.

Las siguientes definiciones resultan de utilidad a la hora de dibujar formas libres:

Vértice

Punto de una ruta al principio y al final de un segmento de forma. Puede añadirse un nuevo vértice a lo largo de una ruta. De este modo, se creará un segmento nuevo.

Cuerpo

La parte entre dos vértices de una forma.

Punto de control

Punto desde el cual se controla la dirección de una curva Bezier que se extiende desde un vértice.

Segmento

Parte de una ruta de forma que se define mediante un cuerpo con un vértice en cualquier extremo y un punto de control entre estos vértices.

Herramientas de edición de formas

Después de hacer clic en el botón **Dibujar ruta** del cuadro de diálogo Máscara, utilice la función de edición que se describe en esta sección para crear y editar vértices y puntos de control a lo largo de las rutas de forma libre (la Figura 832 muestra la imagen que se utilizará para estos ejemplos).

Figura 832. Imagen de campanario



Dado que se creará una forma que coincida con la parte superior del campanario, se utilizan las herramientas de zoom y desplazamiento para ampliar y mostrar únicamente esa parte de la imagen, con el fin de obtener un mayor detalle en el proceso de creación de la forma libre. Consulte *Herramientas de zoom y desplazamiento* en la página 783 para obtener más información sobre el uso de estas herramientas.

Creación de un vértice

Al hacer clic con el ratón se crea un vértice. Mueva el cursor junto al siguiente punto y haga clic para crear otro vértice y completar el segmento.

La Figura 833 ilustra varios vértices que se han creado en la parte superior del campanario haciendo clic en cada punto en el que se deba añadir un vértice.

Figura 833. Vértices creados en el campanario



Eliminación del último vértice

Si se equivoca estableciendo la ubicación de un vértice, haga clic con el botón derecho del ratón o pulse la tecla [**Retroceso**] para eliminar el vértice que acaba de añadir.

La Figura 834 muestra todas las rutas y los vértices añadidos al campanario para delimitar por completo la parte superior de la torre. Después de crear todas las rutas y finalizar en el punto de inicio, al hacer clic en dicho punto se crea una región delimitada y se define la forma.

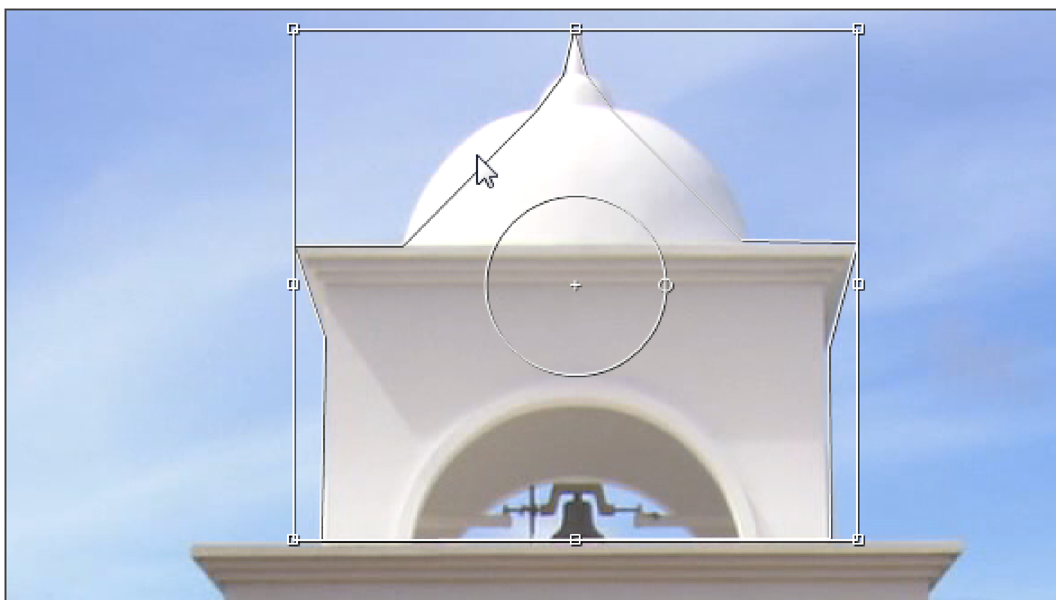
Tenga en cuenta que las rutas que cubren la parte redondeada de la torre todavía no tienen definidas las curvas.

Figura 834. Todas las rutas creadas en el campanario



Cuando se selecciona esta forma, los elementos de seguimiento y de ajuste de delimitación se muestran como se ilustra en la Figura 835.

Figura 835. Forma seleccionada



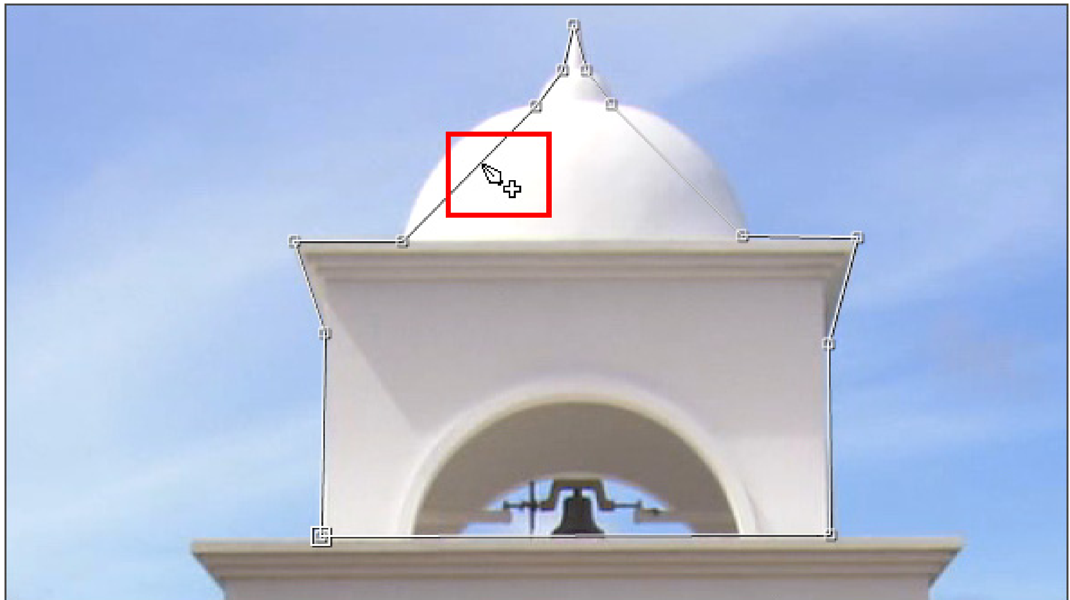
Adición de vértices

Para añadir vértices en las rutas en las que se vayan a crear las curvas, haga clic en el botón de lista (▽) del botón **Seleccionar objeto** en el cuadro de diálogo Máscara y seleccione Añadir vértice en el menú. Para obtener más

información sobre el menú Seleccionar objeto, consulte *Herramientas del menú de selección de objetos* en la página 781.

Con la herramienta Añadir vértice seleccionada, el cursor Dibujar ruta cambia como se ilustra en la Figura 836 y pasa a ser un símbolo +.

Figura 836. Cursor para añadir vértice de Dibujar ruta



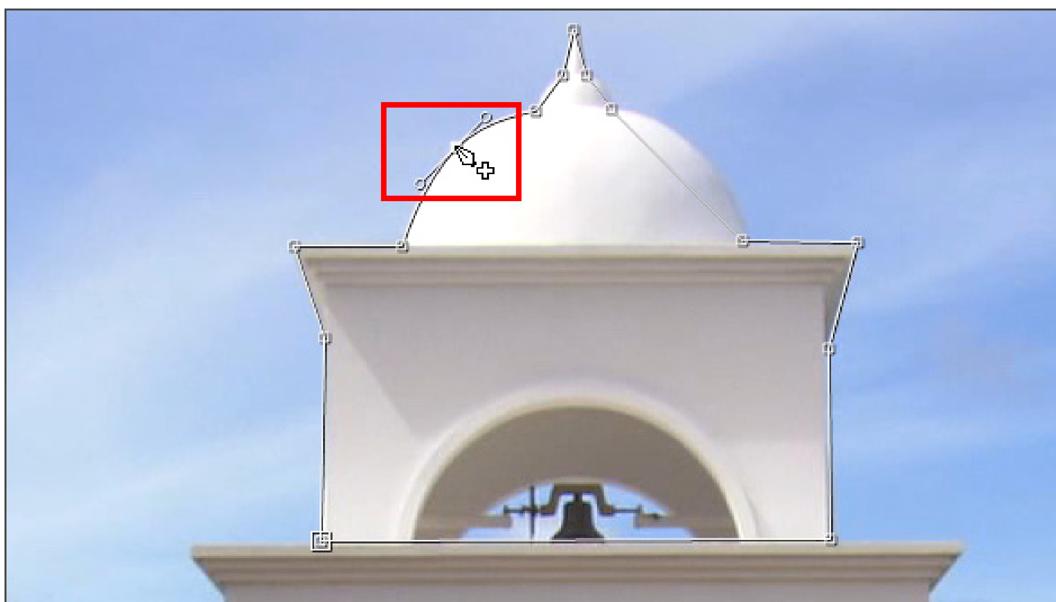
Para añadir un vértice, haga clic en el punto de la ruta en el que desee añadir un vértice nuevo.

Adición de un vértice con un punto de control

Para añadir un vértice con un punto de control, arrastre el cursor a la ubicación final. El vértice final tendrá un punto de control.

Si se añade un vértice entre dos vértices, el nuevo vértice se convierte en un punto final para una ruta y en un punto inicial para otra ruta, y tiene un punto de control, como se muestra en la Figura 837. La línea que pasa por el vértice es el indicador del punto de control.

Figura 837. Nuevo vértice con punto de control

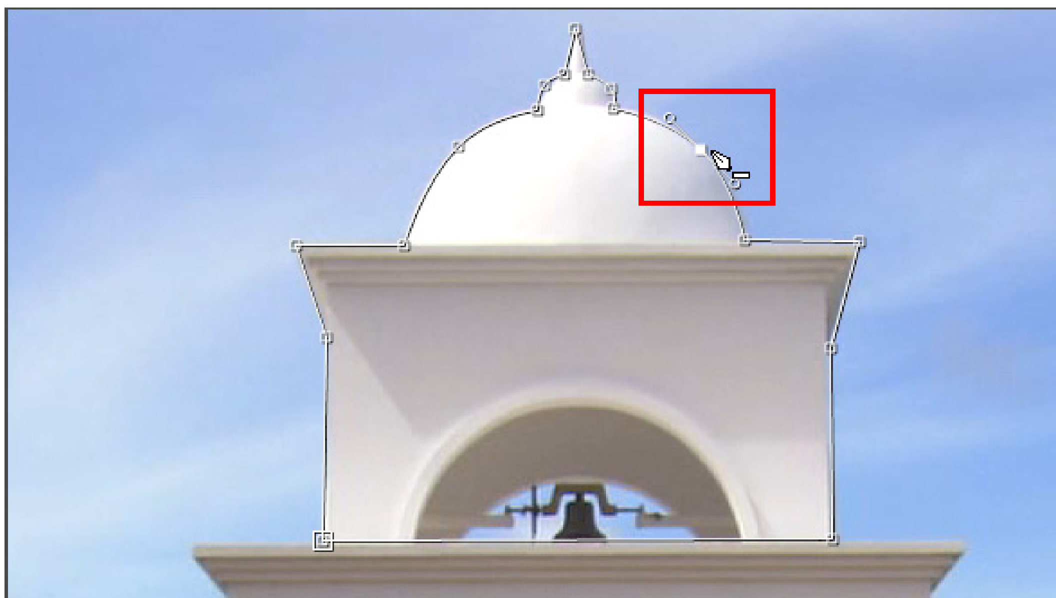


A medida que se arrastra el vértice con un punto de control fuera de esta ilustración, se crea una curva en las dos rutas a las que pertenece. Consulte también *Crear una curva Bezier entre puntos de control* en la página 803.

Eliminación de un vértice

Para eliminar un vértice, mantenga pulsada la tecla [**CTRL**] mientras hace clic en el vértice y seleccione la herramienta Eliminar vértice del menú Seleccionar objeto. Si la herramienta Eliminar vértice está seleccionada, el cursor Dibujar ruta tiene un símbolo -, como se muestra en la Figura 838.

Figura 838. Cursor de eliminación de vértice de Dibujar ruta



Si el vértice que se va a eliminar tiene un punto de control, se eliminarán tanto el vértice como el punto de control.

Una vez definida la forma libre de máscara deseada, puede seleccionarla y aplicarle filtros y bordes según necesite. Para obtener más información sobre los bordes y los filtros de máscara, consulte *Parámetros de máscara* en la página 775.

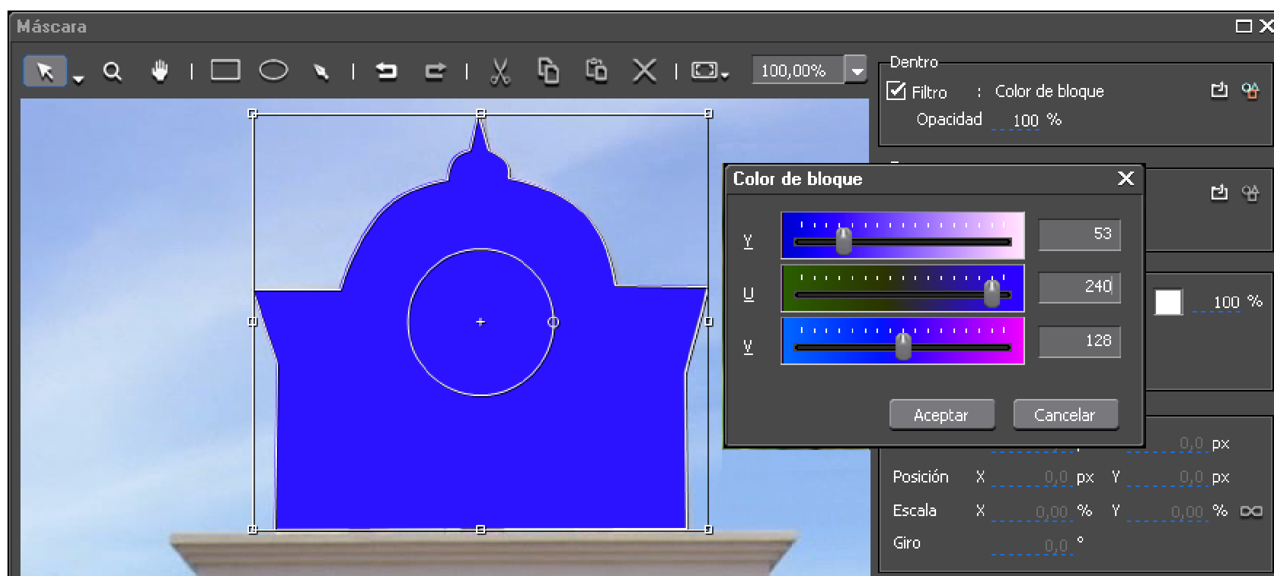
La Figura 839 muestra una forma libre que resalta el contorno de la parte superior del campanario. Esta forma está seleccionada.

Figura 839. Forma seleccionada de máscara de campanario



En la Figura 840, se ha aplicado un filtro de color de bloque a la parte interior de la forma.

Figura 840. Filtro de color de bloque aplicado a la parte interior de la forma



En la Figura 841 se muestra el filtro de color de bloque aplicado tal como aparece en el grabador.

Figura 841. Filtro de máscara aplicado en la ventana de visualización

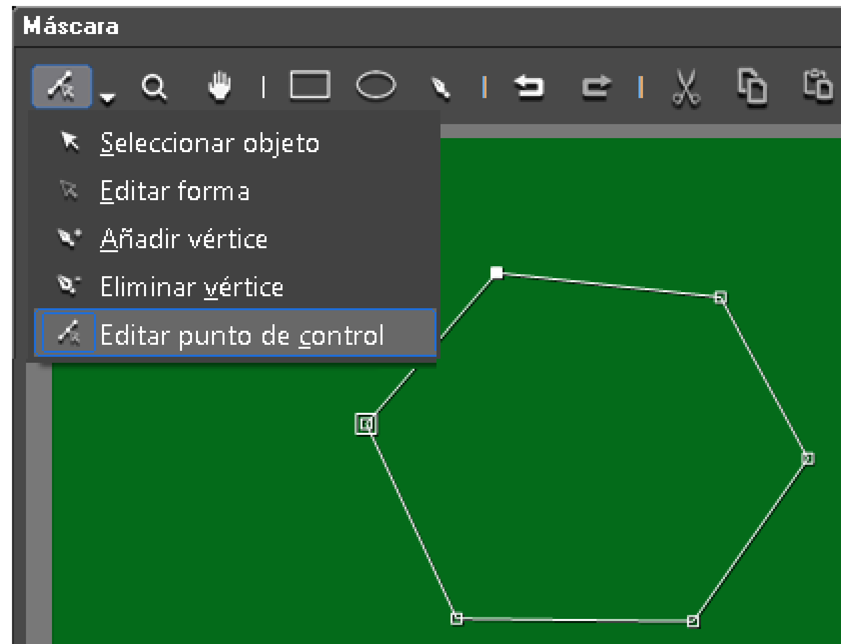


Las herramientas de edición de vértices y formas adicionales incluyen:

Edición de vértices y puntos de control

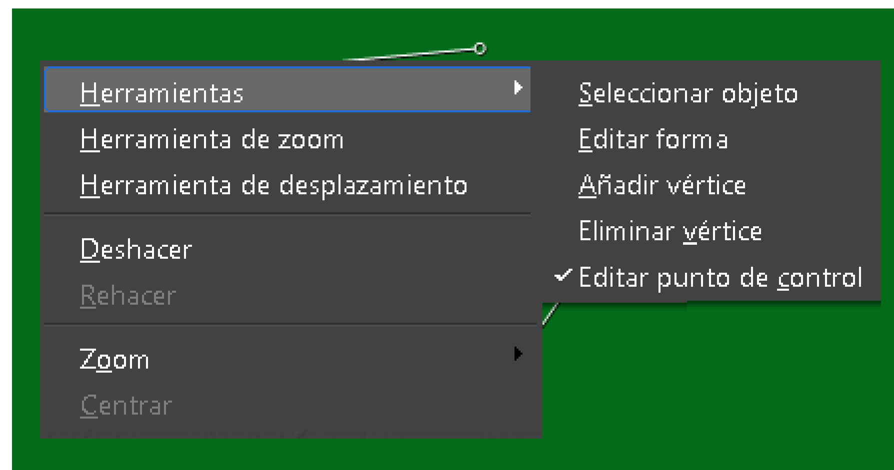
Para editar vértices y puntos de control, haga clic en el botón de lista (▽) del botón **Seleccionar objeto** en la barra de herramientas del cuadro de diálogo Máscara y seleccione Editar punto de control en el menú, como se muestra en la Figura 842.

Figura 842. Menú Seleccionar objeto del cuadro de diálogo Máscara - Editar punto de control



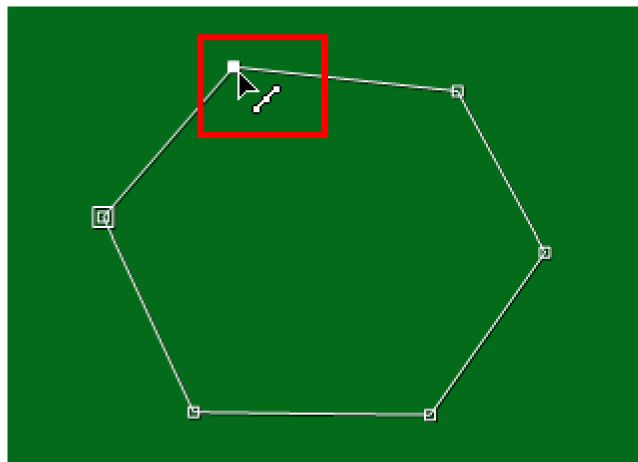
Nota Al hacer clic con el botón derecho en la ventana de visualización se muestra un menú en el que también están disponibles muchas de las herramientas de edición de forma, vértice y punto de control. Consulte la Figura 843.

Figura 843. Menú contextual del cuadro de diálogo Máscara



Cuando se selecciona Editar punto de control en el menú Seleccionar objeto o en el menú contextual, el cursor se convierte en un cursor de edición de punto de control, como se muestra en la Figura 844.

Figura 844. Cursor de edición de punto de control



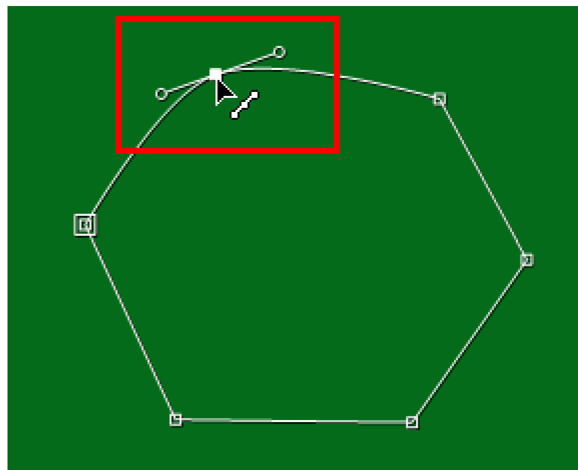
En el modo de edición de punto de control, es posible llevar a cabo las acciones siguientes:

Creación de un punto de control en un vértice

Mantenga pulsada la tecla [**ALT**] mientras hace clic en un vértice. Como se muestra en la Figura 845, se añade un punto de control y se genera una curva suave a través del punto de control, en lugar de los ángulos afilados de la ruta original.

Nota Si ya existe un punto de control en el vértice, al pulsar [**ALT**]+[**clic**] se eliminará el punto de control.

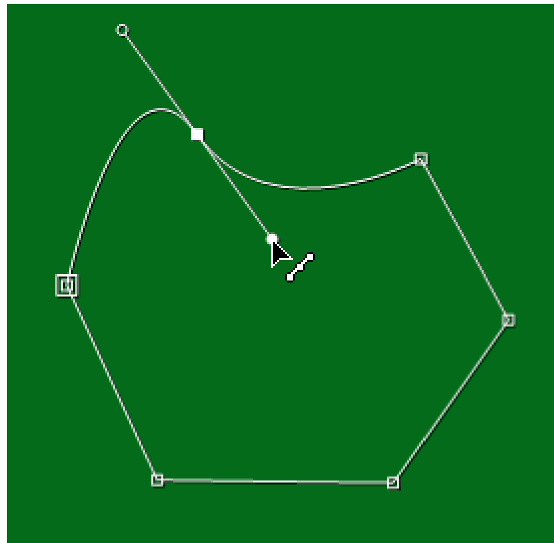
Figura 845. Punto de control añadido en el vértice



Ajuste de punto de control o movimiento de vértice

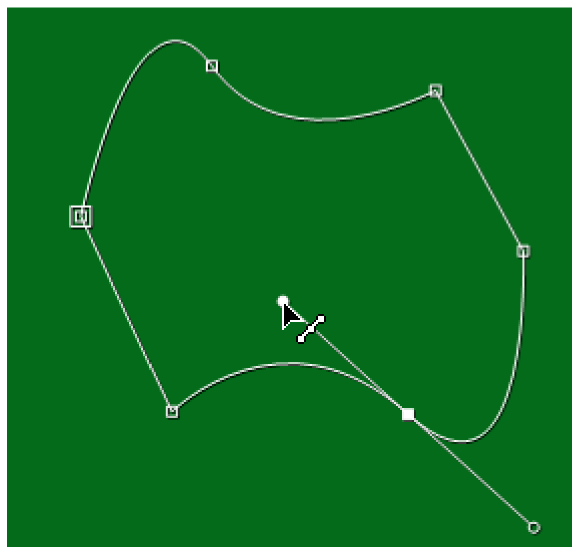
Para cambiar la forma de una ruta en el punto de control, arrastre el punto de control como se muestra en la Figura 846. El punto de control del lado puesto está vinculado y también cambia sus ángulos a medida que se arrastra el punto de control.

Figura 846. Cambio de forma de ruta en el punto de control



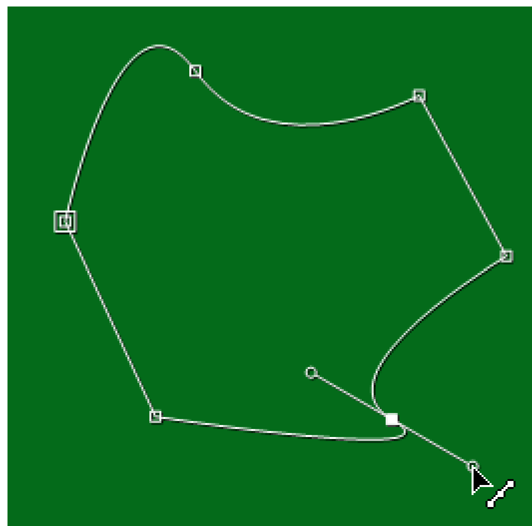
Nota En el modo de edición del punto de control, si arrastra un vértice que no tiene punto de control, se añade automáticamente un punto de control al vértice, como se muestra en la Figura 847.

Figura 847. Punto de control añadido al vértice mediante arrastre



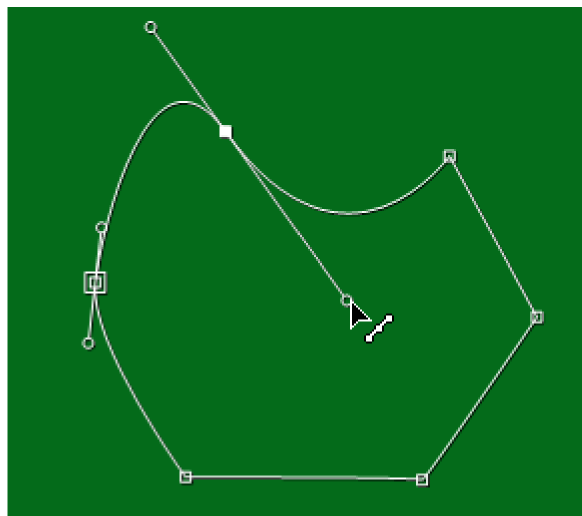
Para añadir un punto de control simétricamente en ambas direcciones, mantenga pulsada la tecla [**ALT**] mientras arrastra el vértice, como se muestra en la Figura 848.

Figura 848. Adición de punto de control simétrico



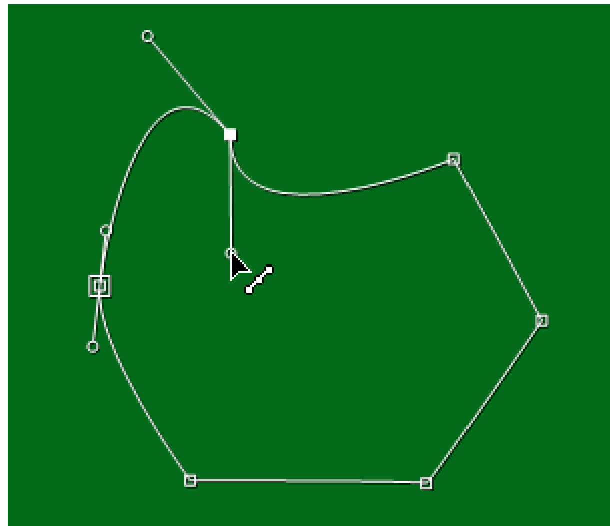
Para cambiar sólo la longitud de un lado del punto de control sin cambiar la dirección, mantenga pulsada la tecla [**MAYÚS**] mientras arrastra el punto de control, como se ilustra en la Figura 849.

Figura 849. Cambio de longitud sólo en el punto de control



Para desvincular un punto de control de su equivalente en el lado opuesto y ajustar sólo un lado de la curva, mantenga pulsada la tecla [**CTRL**] mientras arrastra el punto de control deseado, como se ilustra en la Figura 850.

Figura 850. Ajuste de punto de control desvinculado



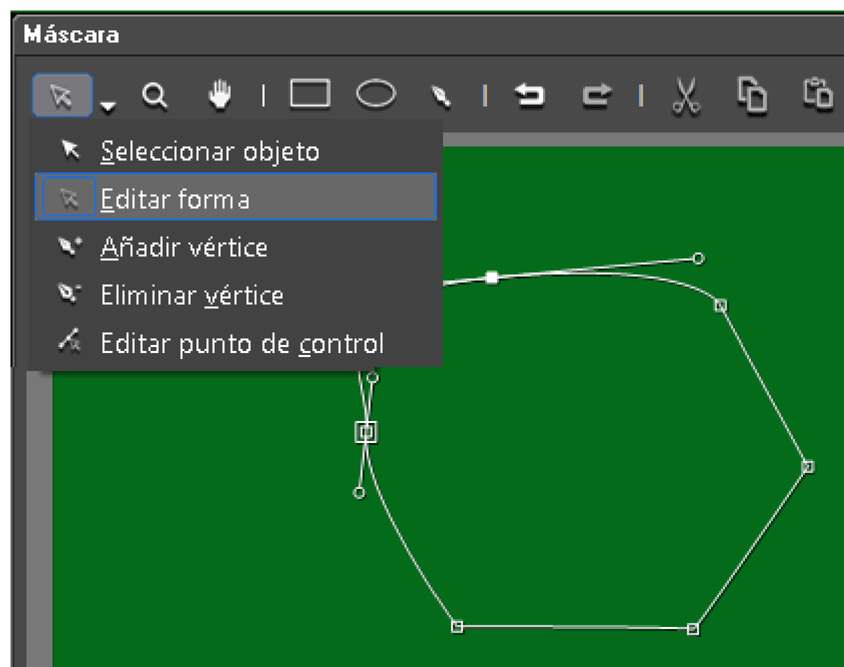
Nota El vínculo entre los puntos de control opuestos permanece roto (cada punto de control funciona de forma independiente) hasta que se vuelve a dibujar el punto de control.

Edición de la forma

Para editar la forma, haga clic en el botón de lista (▽) del botón **Seleccionar objeto** en la barra de herramientas del cuadro de diálogo Máscara y seleccione Editar forma en el menú, como se muestra en la Figura 851.

Nota Esta función también está disponible en el menú contextual (consulte la Figura 843).

Figura 851. Menú Seleccionar objeto del cuadro de diálogo Máscara - Editar forma

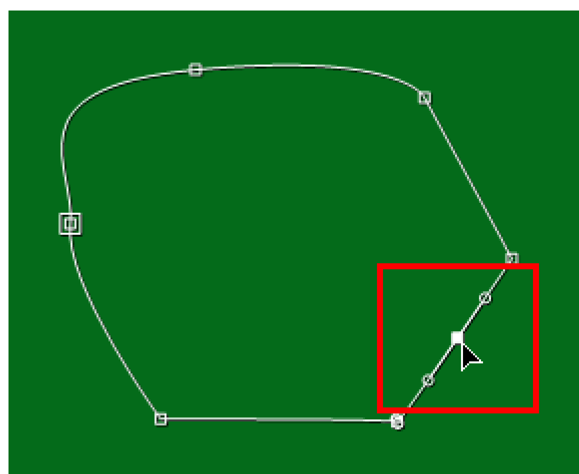


En el modo de edición de formas hay disponibles las funciones siguientes:

Añadir vértice con punto de control

Mantenga pulsada la tecla [**ALT**] y haga clic en el punto del cuerpo en el que desee añadir un vértice con un punto de control. Consulte la Figura 852.

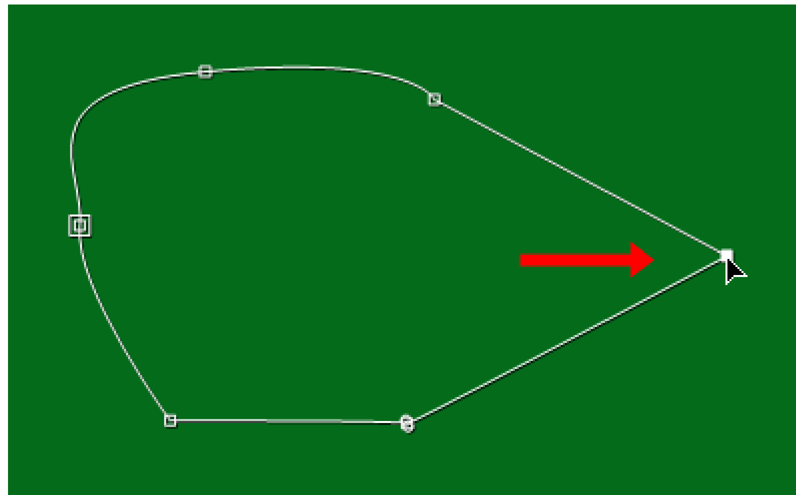
Figura 852. Adición de vértice en el cuerpo de forma



Cambiar forma moviendo el vértice

Haga clic en un vértice y arrástrelo para cambiar las rutas de forma asociadas con el vértice seleccionado.

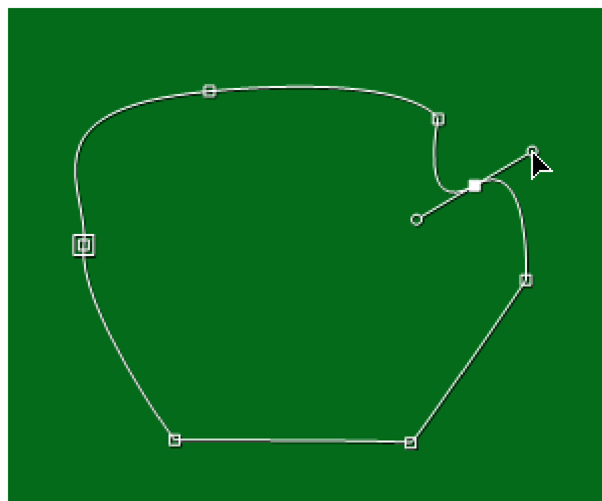
Figura 853. Arrastre de vértice para cambiar forma



Añadir vértice y punto de control y editar punto de control

Mantenga pulsada la tecla [**ALT**] mientras arrastra el cursor del ratón para añadir un vértice con un punto de control en el punto de la ruta en el que comienza el arrastre y editar el punto de control simétricamente en ambos lados, como se ilustra en la Figura 854.

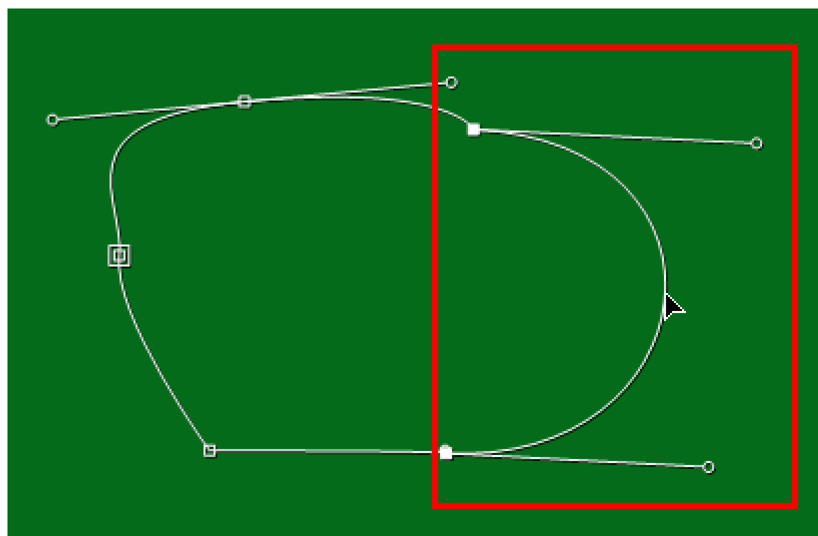
Figura 854. Adición y edición de vértice y punto de control



Crear una curva Bezier entre puntos de control

Para crear una curva Bezier entre puntos de control, mantenga pulsada la tecla [**MAYÚS**] mientras arrastra un punto del cuerpo entre dos vértices, como se muestra en la Figura 855.

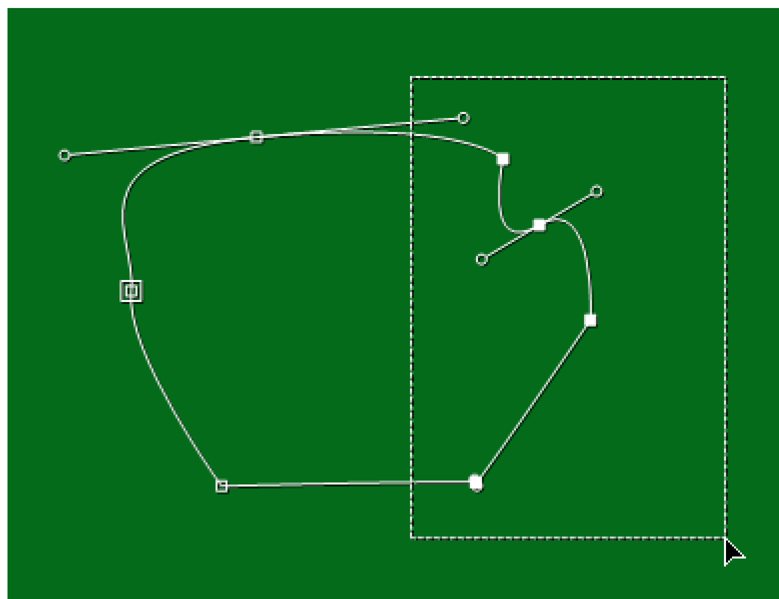
Figura 855. Crear curva Bezier entre puntos de control



Seleccionar varios vértices

Para seleccionar varios vértices de una forma, arrastre el cursor del ratón por el área que contiene los vértices que desea seleccionar, como se muestra en la Figura 856.

Figura 856. Selección de varios vértices en una forma

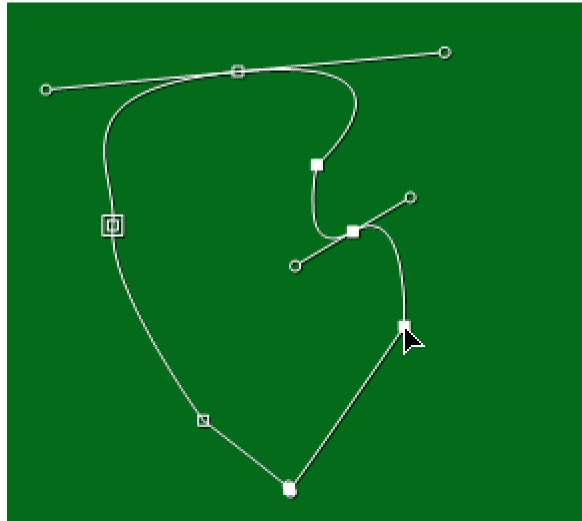


Nota Como se muestra en la figura anterior, el vértice debe estar dentro del área que se dibuja con el cursor del ratón para poderse seleccionar. Al incluir un solo punto de control sin su vértice asociado no se selecciona el vértice.

Cambiar forma con varios vértices seleccionados

Con varios vértices seleccionados, al arrastrar cualquiera de los vértices se produce un cambio de forma en todas las rutas delimitadas por dichos vértices, como se ilustra en la Figura 857.

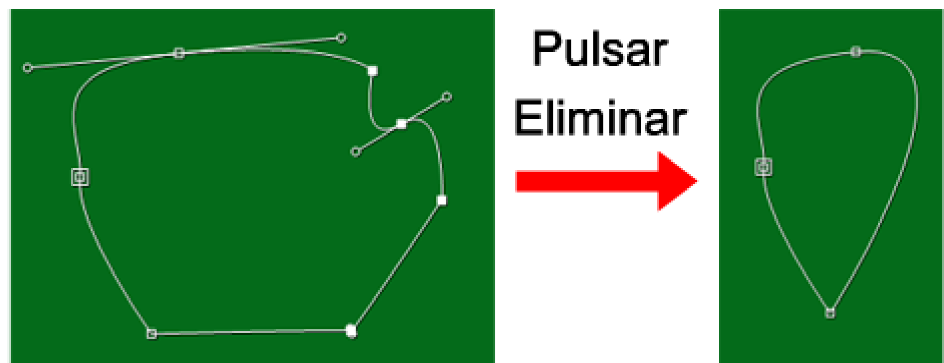
Figura 857. Cambio de rutas asociadas con vértices seleccionados



Eliminar rutas de forma delimitadas por varios vértices

Con varios vértices seleccionados, al hacer clic en un vértice seleccionado y luego pulsar la tecla [**SUPR**], se eliminan todas las rutas de forma delimitadas por los vértices seleccionados. Consulte la Figura 858 para ver un ejemplo.

Figura 858. Eliminación de la parte de una forma delimitada por vértices seleccionados



Creación de formas y edición de tablas de resumen

En las tablas siguientes se resumen las acciones y operaciones de teclas disponibles para crear y editar formas de máscara:

Nota Las columnas Acción Mayús, Acción Alt y Acción CTRL indican la acción que tiene lugar si se pulsa la tecla correspondiente mientras se realiza la función especificada en la columna Operación.

Operaciones de herramientas de dibujo de rectángulo y óvalo

Tabla 13. Operaciones de herramientas de rectángulo y óvalo

Ubicación	Operación	Acción	Acción MAYÚS	Acción ALT	Acción CTRL
Ventana de vista previa	Hacer clic y arrastrar	Establecer el tamaño de los lados opuestos del rectángulo o la elipse que se han delimitado	Configurar todos los lados con el mismo tamaño para el cuadrado o el círculo que se han delimitado		

Operaciones de herramienta de dibujo de ruta

Tabla 14. Operaciones de herramienta de dibujo de ruta

<table>
<tr><th>Ubicación</th><th>Operación</th><th>Acción</th><th>Acción MAYÚS</th><th>Acción ALT</th><th>Acción CTRL</th></tr>
<tr><td rowspan="5">Ventana de vista previa</td><td>Hacer clic</td><td>Añadir vértice</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Hacer clic con el botón derecho</td><td rowspan="2">Eliminar punto de vértice que se acaba de añadir</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Tecla Retroceso</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Arrastrar cursor</td><td>Añadir vértice con un punto de control</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Hacer doble clic</td><td>Añadir vértice y crear una región cerrada</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>En el punto de inicio de la forma</td><td>Hacer clic</td><td>Finalizar creación de la forma y crear una región cerrada</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

Operaciones de la herramienta de edición de forma

Tabla 15. Operaciones de la herramienta de edición de forma

Ubicación	Operación	Acción	Acción MAYÚS	Acción ALT	Acción CTRL
Vértice	Hacer clic		Seleccionar y anular selección de vértice	Eliminar punto de control si existe o añadir un punto de control y generar una curva suave a través del punto de control si no existe	Eliminar vértice
	Arrastrar	Mover vértice		Dibujar un punto de control con líneas simétricas en direcciones opuestas	
Varios vértices seleccionados	Arrastrar	Mover rutas de forma asociadas con todos los vértices seleccionados			
	Eliminar clave	Eliminar todas las rutas de forma asociadas con los vértices seleccionados			
Punto de control	Hacer clic			Eliminar punto de control seleccionado	
	Arrastrar	Mover punto de control y cambiar el ángulo del punto de control vinculado en el lado opuesto	Cambiar la longitud del punto de control sin cambiar su dirección		Mover el punto de control y desvincularlo del punto de control del lado opuesto
Cuerpo	Hacer clic			Añadir vértice en la ubicación en la que se hace clic	
	Arrastrar		Ajustar los puntos de control de ambos extremos de un segmento para formar una curva Bezier que atraviesa el punto o los puntos arrastrados	Añadir un vértice con un punto de control en la ubicación de arrastre y editar el punto de control simétricamente mientras se arrastra	
Ventana de vista previa	Arrastrar	Seleccionar todos los vértices del área de arrastre			

Operaciones de la herramienta de edición de vértice

Tabla 16. Operaciones de la herramienta de edición de vértice

Ubicación	Operación	Acción	Acción MAYÚS	Acción ALT	Acción CTRL
Vértice	Hacer clic		Seleccionar y anular selección de vértice		
	Arrastrar	Mover vértice			
Varios vértices seleccionados	Arrastrar	Mover los vértices seleccionados			
	Eliminar clave	Eliminar vértices seleccionados			
Punto de control	Hacer clic			Eliminar punto de control seleccionado	
	Arrastrar	Mover punto de control y cambiar el ángulo del punto de control vinculado en el lado opuesto	Cambiar la longitud del punto de control sin cambiar su dirección		Mover el punto de control y desvincularlo del punto de control del lado opuesto
Cuerpo	Hacer clic	Añadir vértice en la ubicación en la que se hace clic			
	Arrastrar	Añadir un vértice con un punto de control en la ubicación de arrastre y editar el punto de control simétricamente mientras se arrastra			
Ventana de vista previa	Arrastrar	Seleccionar todos los vértices del área de arrastre			

Operaciones de la herramienta de eliminación de vértice

Tabla 17. Operaciones de la herramienta de eliminación de vértice

Ubicación	Operación	Acción	Acción MAYÚS	Acción ALT	Acción CTRL
Vértice	Hacer clic	Eliminar vértice			
	Arrastrar				
Varios vértices seleccionados	Arrastrar				
	Eliminar clave	Eliminar vértices seleccionados			
Punto de control	Hacer clic				
	Arrastrar				
Cuerpo	Hacer clic				
	Arrastrar				
Ventana de vista previa	Arrastrar	Seleccionar todos los vértices del área de arrastre			

Operaciones de la herramienta de edición de punto de control

Tabla 18. Operaciones de la herramienta de edición de punto de control

Ubicación	Operación	Acción	Acción MAYÚS	Acción ALT	Acción CTRL
Vértice	Hacer clic	Eliminar punto de control si existe o añadir un punto de control y generar una curva suave a través del punto de control si no existe			
	Arrastrar	Dibujar un punto de control a partir del vértice simétricamente en ambas direcciones			
Varios vértices seleccionados	Arrastrar				
	Eliminar clave	Eliminar vértices seleccionados			
Punto de control	Hacer clic			Eliminar punto de control seleccionado	
	Arrastrar	Mover punto de control y cambiar el ángulo del punto de control vinculado en el lado opuesto	Cambiar la longitud del punto de control sin cambiar su dirección		Mover el punto de control y desvincularlo del punto de control del lado opuesto
Cuerpo	Hacer clic				
	Arrastrar				
Ventana de vista previa	Arrastrar	Seleccionar todos los vértices del área de arrastre			

Transformaciones de la función de seguimiento

Las formas se transforman modificando la forma de la función de seguimiento (el rectángulo que delimita la forma de máscara). Las transformaciones disponibles son:

- Configuración de delimitación
- Aumento o disminución
- Giro
- Traslación paralela

Configuración de delimitación

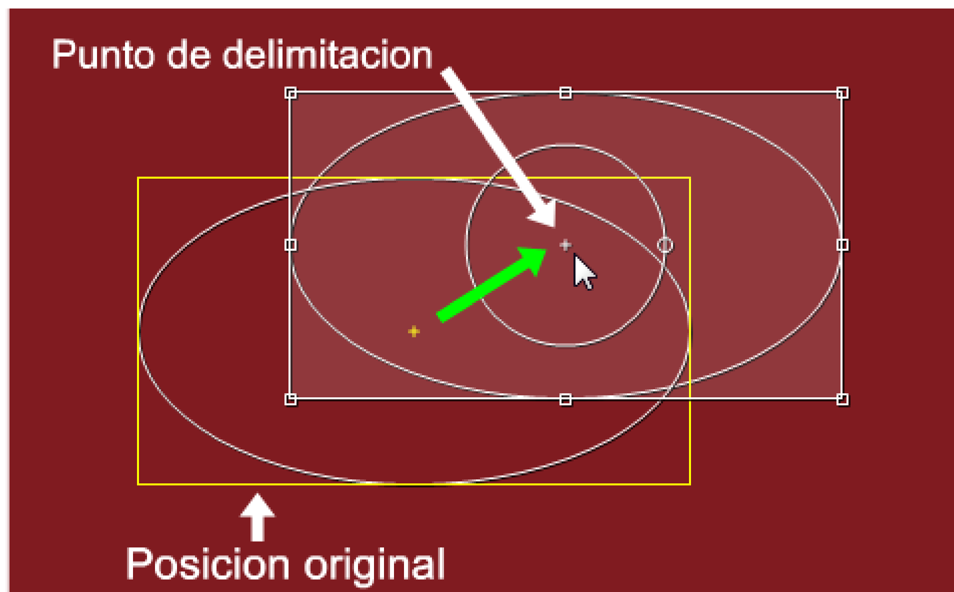
Una configuración de delimitación es el movimiento de la forma y la función de seguimiento mediante el movimiento del punto de delimitación.

Movimiento de punto de delimitación y función de seguimiento

Al arrastrar el punto de delimitación se mueven el punto de delimitación, la forma y la función de seguimiento. La posición de la forma y la función de seguimiento cambia en el mismo grado y con la misma dirección en los que se mueve el punto de delimitación.

En la Figura 859, la flecha verde muestra la dirección del movimiento del punto de delimitación cuando se arrastra con el ratón.

Figura 859. Transformación de delimitación de forma de máscara - Mover todo



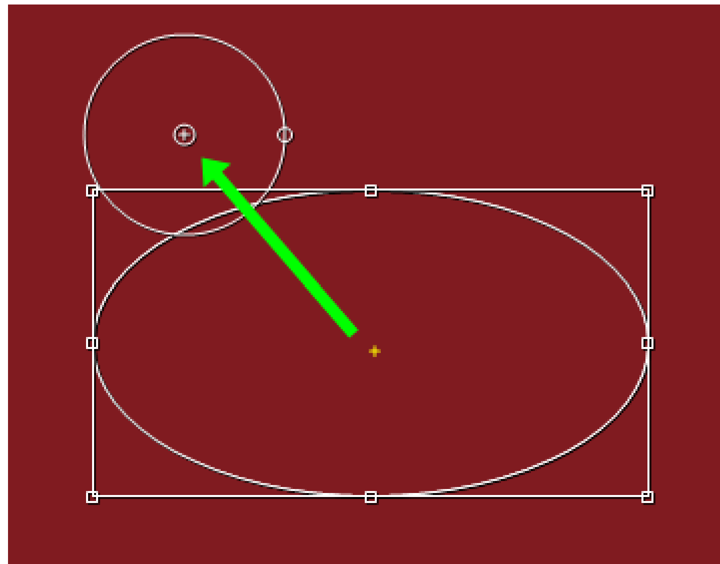
El tamaño o las dimensiones de la forma no cambian cuando se mueve el punto de delimitación. Sólo se modifica su posición.

Movimiento del punto de delimitación sin mover la forma ni la función de seguimiento

Si se mantiene pulsada la tecla [**CTRL**] mientras se arrastra el punto de delimitación a otra ubicación, sólo cambia la posición del punto de delimitación. La forma y su función de seguimiento permanecen en la posición original, como se ilustra en la Figura 860.

En el ejemplo de la Figura 860, el punto de delimitación se ha movido fuera de la forma y la función de seguimiento.

Figura 860. Transformación de delimitación de forma de máscara - Sólo delimitación



Aumento o disminución

Para aumentar la forma o disminuirla, se utilizan los puntos de seguimiento de la función de seguimiento, con el punto de delimitación como referencia. Como se ilustra en la Figura 861, hay cuatro puntos de seguimiento centrales y cuatro en las esquinas.

Figura 861. Puntos de seguimiento



Si se arrastra un punto de seguimiento hacia el punto de delimitación (suponiendo que el punto de delimitación es el centro de la función de seguimiento), la forma se reduce. Si se aleja un punto de seguimiento del punto de delimitación, la forma se amplía.

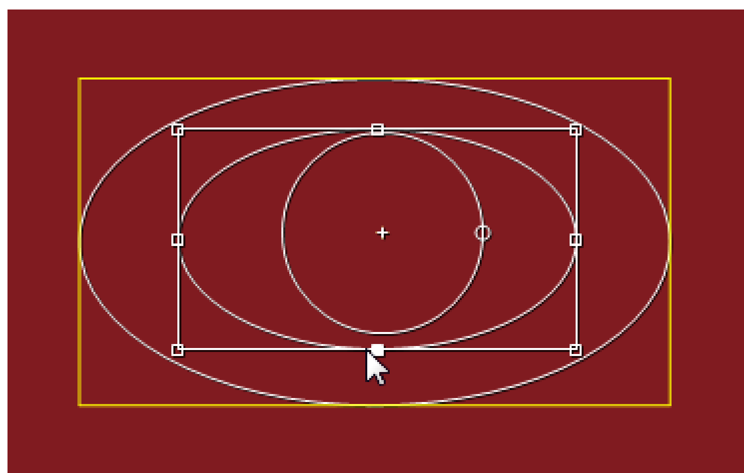
Todos los ejemplos siguientes muestran el punto de delimitación en el centro de la función de seguimiento. Si se mueve el punto de delimitación fuera de la función de seguimiento, como se muestra en la Figura 860, el comportamiento de escala puede ser distinto del que se describe en los ejemplos.

Escala desde los puntos de seguimiento centrales

Al arrastrar cualquier punto de seguimiento central, se ampliará o reducirá la forma, en función del lugar adonde se arrastre en relación con el punto de delimitación.

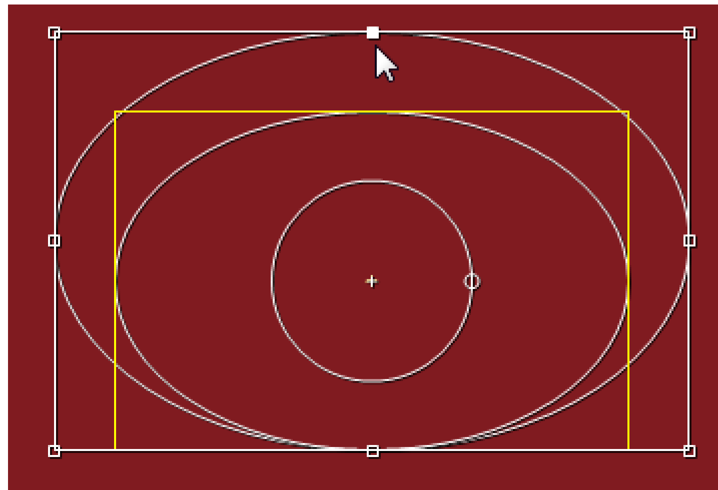
La Figura 862 ilustra la reducción del objeto seleccionado a medida que se arrastra el punto de delimitación central inferior hacia el punto de delimitación.

Figura 862. Arrastre del punto de seguimiento central



En la Figura 863, la tecla **[CTRL]** se mantiene pulsada mientras se aleja el punto de seguimiento central superior del punto de delimitación. De este modo, se amplía el objeto seleccionado, pero no todos los lados se mueven igual en relación con el punto de delimitación.

Figura 863. Tecla CTRL y arrastre del punto de seguimiento central



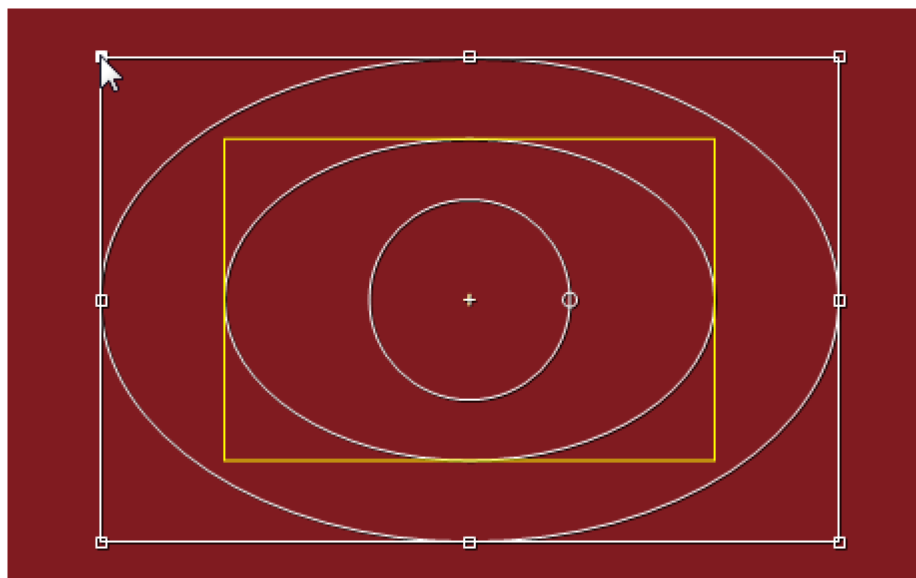
Con la tecla **[CTRL]** pulsada, el lado opuesto al punto de seguimiento que se arrastra (en este caso, la parte inferior) no se mueve en relación con el punto de delimitación. Los otros tres lados (superior, derecho e izquierdo) se alejan del punto de delimitación mientras que el lado inferior mantiene su posición en relación con el punto de delimitación. Ocurre lo mismo cuando se reduce el objeto, con la diferencia de que, en ese caso, las partes superior, izquierda y derecha se mueven hacia el punto de delimitación mientras que la parte inferior se mantiene en su posición.

Escala desde los puntos de seguimiento de las esquinas

Al arrastrar cualquier punto de seguimiento de una esquina, se ampliará o reducirá la forma, en función del lugar adonde se arrastre en relación con el punto de delimitación.

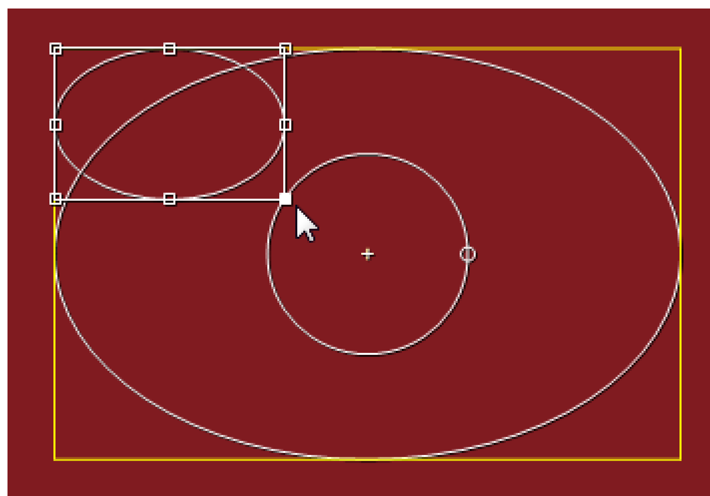
La Figura 864 ilustra la ampliación del objeto seleccionado a medida que se aleja el punto de seguimiento de la esquina izquierda del punto de delimitación.

Figura 864. Arrastre del punto de seguimiento de la esquina



En la Figura 865, la tecla **[CTRL]** se mantiene pulsada mientras se arrastra el punto de seguimiento de la esquina inferior derecha a la superior izquierda. De este modo, se reduce el objeto seleccionado, pero no todos los lados se mueven igual en relación con el punto de delimitación.

Figura 865. Tecla CTRL y arrastre del punto de seguimiento central

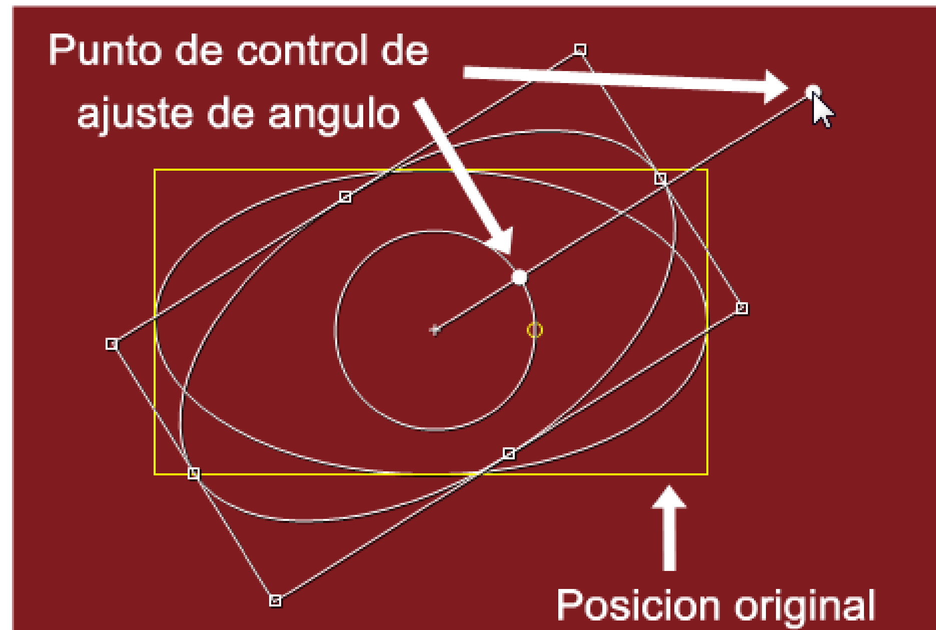


Con la tecla **[CTRL]** pulsada, el lado opuesto al punto de seguimiento que se arrastra (en este caso, la parte izquierda) no se mueve en relación con el punto de delimitación. Los otros tres lados (superior, inferior y derecho) se acercan a la esquina superior izquierda mientras que el lado inferior mantiene su posición en relación con el punto de delimitación. Ocurre lo mismo cuando se amplía el objeto, con la diferencia de que, en ese caso, las partes superior, izquierda y derecha se alejan del punto de delimitación mientras que la parte izquierda se mantiene en su posición.

Giro

La forma y su función de seguimiento se pueden girar en cualquier ángulo que desee moviendo el punto de control de ajuste de ángulo de la Figura 866. El punto de control de ajuste de ángulo es el pequeño círculo blanco del círculo mayor que delimita el punto de delimitación.

Figura 866. Giro de forma de máscara



Como se ilustra en la Figura 866, el punto de control de ajuste de ángulo se puede arrastrar a cualquier ubicación que desee o fuera de la función de seguimiento para alinear la forma como se necesite. Si se mueve el punto de control de ajuste de ángulo, el punto de control original permanece en el círculo del punto de delimitación con una línea recta que conecta los dos puntos.

Nota Si se mantiene pulsada la tecla [**MAYÚS**] mientras se gira el punto de control de ajuste de ángulo, se ajusta un ángulo en incrementos de 15 grados.

Traslación paralela

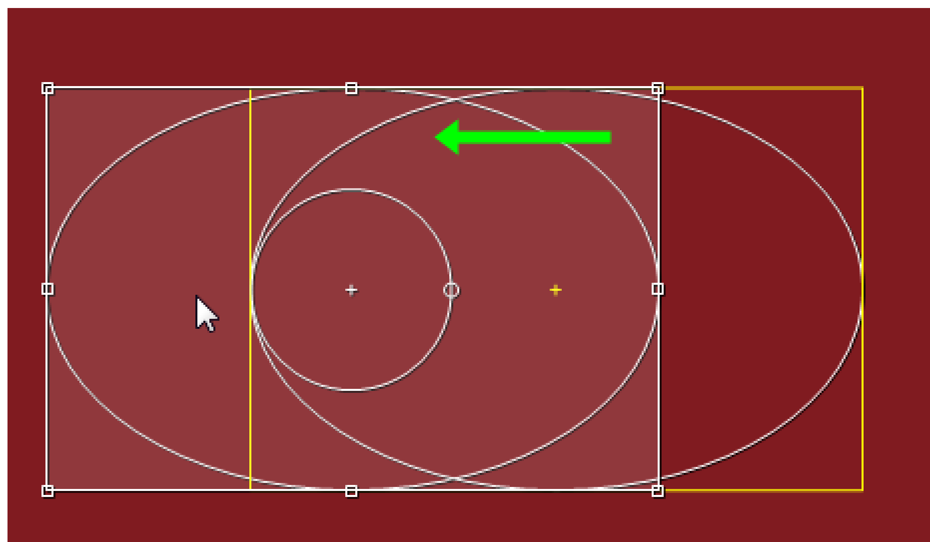
Una traslación paralela es el movimiento de la forma y la función de seguimiento mediante el movimiento de la forma en lugar del punto de delimitación. Una traslación paralela no implica un cambio en la forma ni el tamaño o las dimensiones de la función de seguimiento, sino que solamente cambia la posición.

Movimiento de forma y función de seguimiento

Con el cursor en cualquier parte dentro de la función de seguimiento, al arrastrar el ratón se mueven el punto de delimitación, la forma y la función de seguimiento.

En la Figura 867, la flecha verde muestra la dirección del movimiento de la forma y la función de seguimiento mientras se arrastran con el ratón.

Figura 867. Transformación paralela - Mover todo

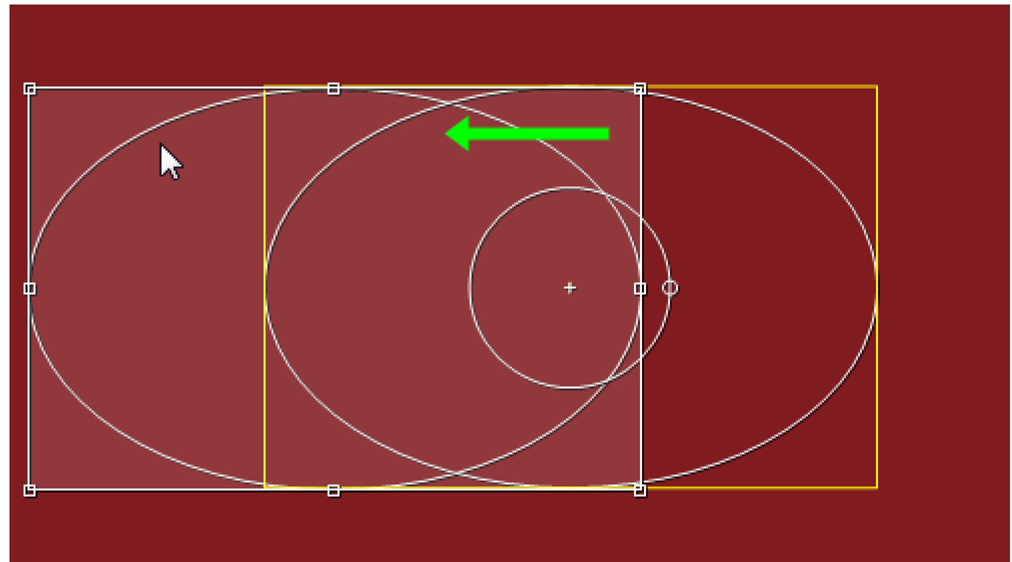


Nota El punto de delimitación también se mueve con la forma y la función de seguimiento.

Movimiento de la forma y la función de seguimiento sin mover el punto de delimitación

Si mantiene pulsada la tecla [**CTRL**] mientras arrastra el ratón dentro de la función de seguimiento, sólo cambia la posición de la forma y la función de seguimiento. El punto de delimitación permanece en su posición original, según se muestra en la Figura 868.

Figura 868. Traslación paralela -Sólo forma y función de seguimiento

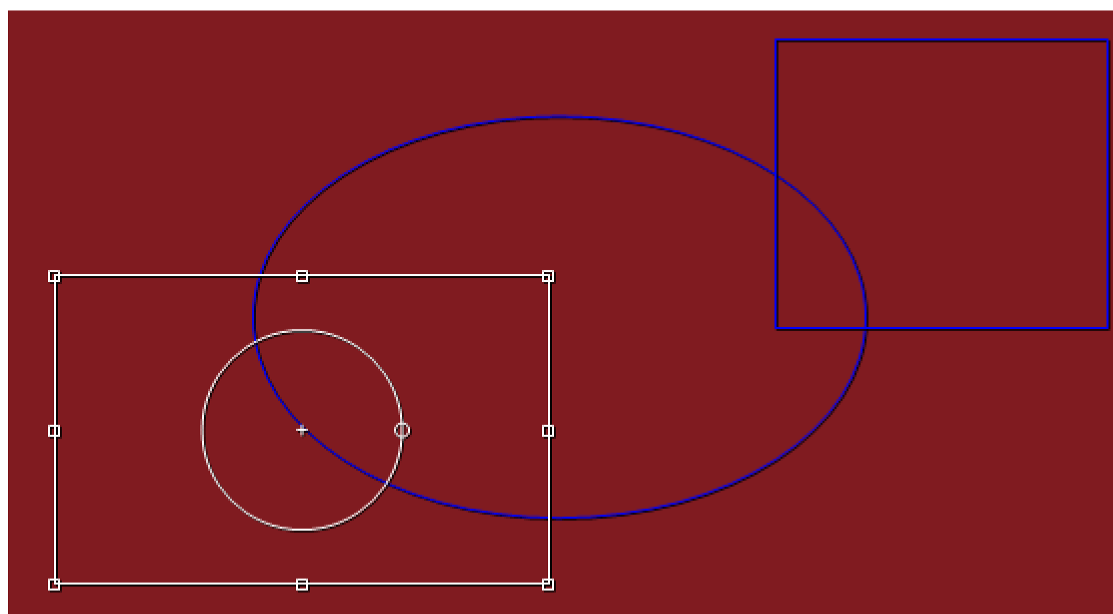


Selección de varias funciones de seguimiento

Aunque todos los ejemplos de esta sección ilustran la selección de una única función de seguimiento, es posible seleccionar varias arrastrando el ratón en la ventana de visualización para seleccionar las funciones de seguimiento que desee.

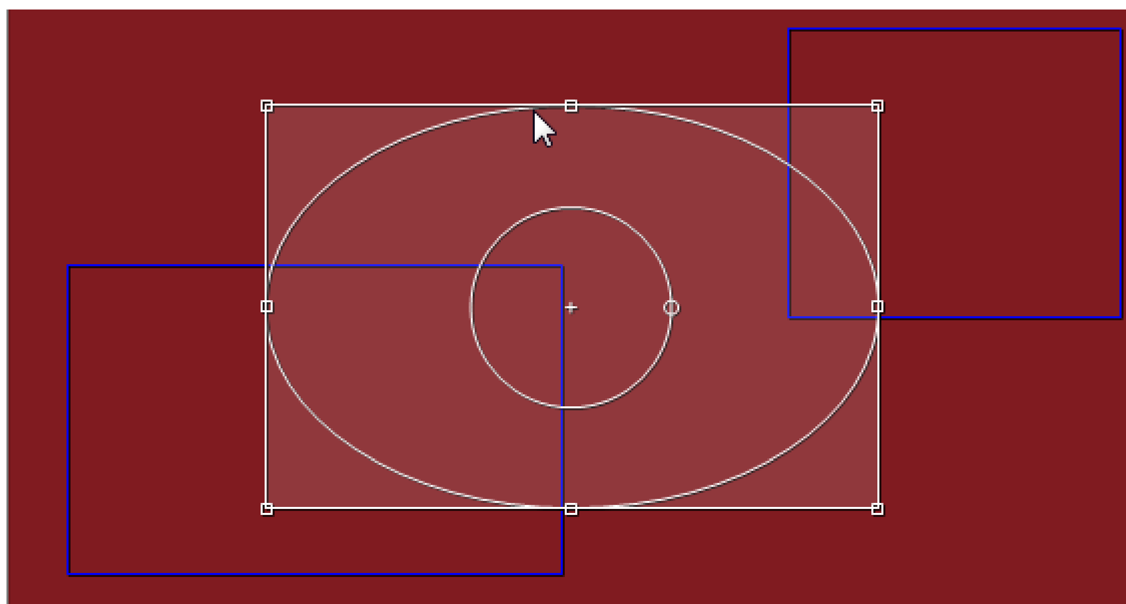
Cuando se seleccionan varias funciones de seguimiento, la última seleccionada será la que esté activa (consulte la Figura 869). Las acciones de escala, giro y transformación paralela se pueden llevar a cabo en la función de seguimiento activa. Todas las demás funciones de seguimiento seleccionadas se transformarán con respecto a sus puntos de delimitación en el mismo grado que la función de seguimiento activa con respecto a su punto de delimitación.

Figura 869. Varias funciones de seguimiento seleccionadas



Para cambiar la función de seguimiento activa, mantenga pulsada la tecla **[MAYÚS]** y haga clic en la función de seguimiento que desee tener activa (consulte la Figura 870).

Figura 870. Selección de función de seguimiento activa

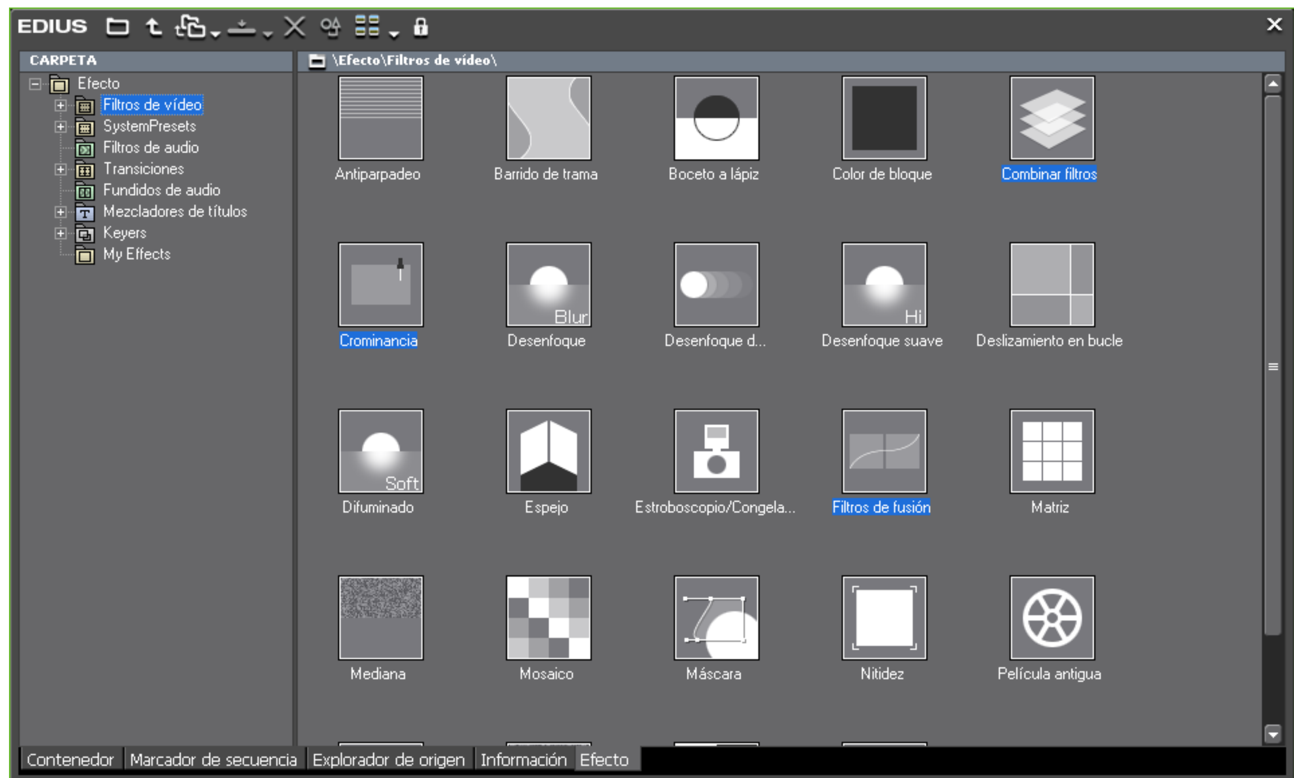


Combinación de varios filtros

Algunos filtros de vídeo permiten que se aplique y se configure una combinación de dos o más filtros desde el cuadro de diálogo de un solo filtro. Estos filtros (resaltados en la Figura 871) son:

- Filtros de fusión
- Crominancia
- Combinar filtros

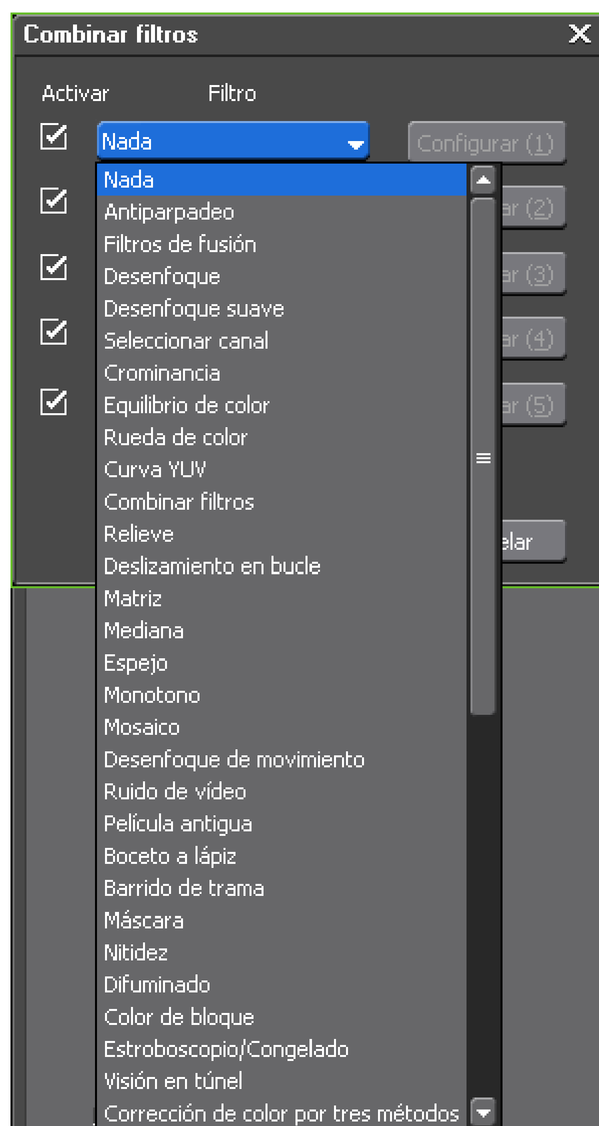
Figura 871. Filtros de combinación



Si alguno de estos filtros se aplica a un clip, es posible seleccionar otros filtros en una lista desplegable en el cuadro de diálogo de configuración de filtros, tal y como se muestra en la Figura 872 con filtros de combinación.

Nota Los efectos predefinidos por el usuario y por el sistema están disponibles en estos filtros; sin embargo, el filtro Región no permite la selección de los filtros Película antigua ni Visión en túnel ni ninguno predefinido por el usuario ni otros predefinidos combinados que usen estos filtros.

Figura 872. Lista de selección de filtros de Filtros de fusión



En la Figura 873 se muestra un ejemplo de filtro de Combinar filtros que se aplica a un clip y la selección de cinco filtros que aplicar al clip. En este ejemplo, el filtro Difuminado se ha asignado como cuarto filtro y se ha hecho clic en el botón **Configurar(4)** para abrir el cuadro de diálogo de configuración del filtro Difuminado.

Figura 873. Combinar filtros - Configuración

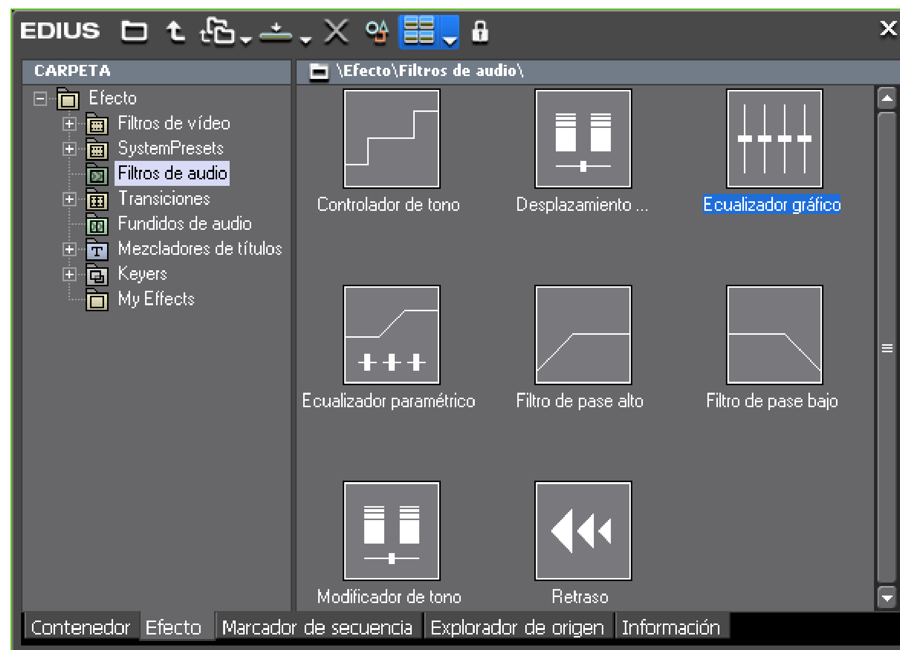


Aplicar filtros de sonido

Los filtros de sonido se aplican del mismo modo que los filtros de vídeo. Para aplicar un filtro de sonido a un clip, siga estos pasos:

1. Seleccione la carpeta Filtros de audio de la Paleta de efectos para que se muestren todos los filtros de sonido, tal y como se muestra en la Figura 874.

Figura 874. Selección de filtro de sonido



2. Arrastre el filtro seleccionado hasta el clip de sonido que desee en la línea de tiempo.

Nota Al aplicar un filtro de sonido a un clip de sonido, puede mostrarse la forma de onda para comprobar los resultados del efecto. Consulte *Ajuste del volumen y el desplazamiento de sonido* en la página 976 para obtener más información sobre la visualización de la forma de onda.

Método alternativo:

Utilice el método con el botón derecho que se explica en *Menú contextual* en la página 735.

Cómo añadir efectos entre clips

Es posible añadir efectos como transiciones y fundidos de sonido entre clips.

Margen de clip

En el modo de ampliación (consulte *Modo de ampliación* en la página 444 para obtener más información), la adición de transiciones o fundidos de sonido entre clips requiere que ambos clips tengan un margen. El margen es la parte del clip de vídeo que está fuera del intervalo entre los puntos de entrada y salida.

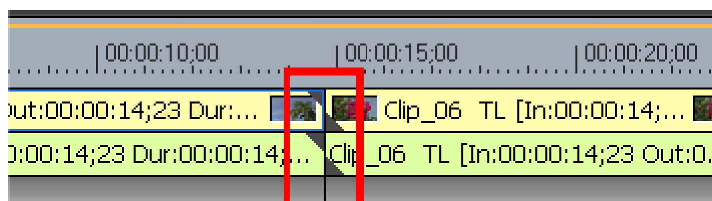
En el modo de mantenimiento (consulte *Modo de mantenimiento* en la página 445 para obtener más información), no se precisa un margen entre clips.

Nota Al añadir transiciones o fundidos, la duración de los clips y la secuencia cambia según el modo de edición (ampliación o mantenimiento).

No hay margen alguno si el punto de salida del primer clip se define al final del clip y el punto de entrada del segundo clip está al principio del clip.

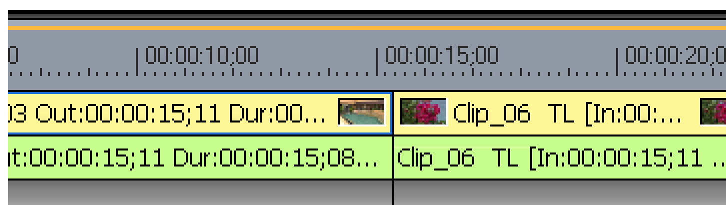
Si no hay margen entre clips, los triángulos en negro que se muestran en la Figura 875 están presentes en los clips. Los triángulos indican que el punto de salida del primer clip está al final del clip y el punto de entrada del segundo clip está al principio del clip.

Figura 875. Clips sin margen



Si hay margen entre clips, los triángulos en negro no aparecen tal y como se muestran en la Figura 876.

Figura 876. Clips con margen



Transiciones de clips

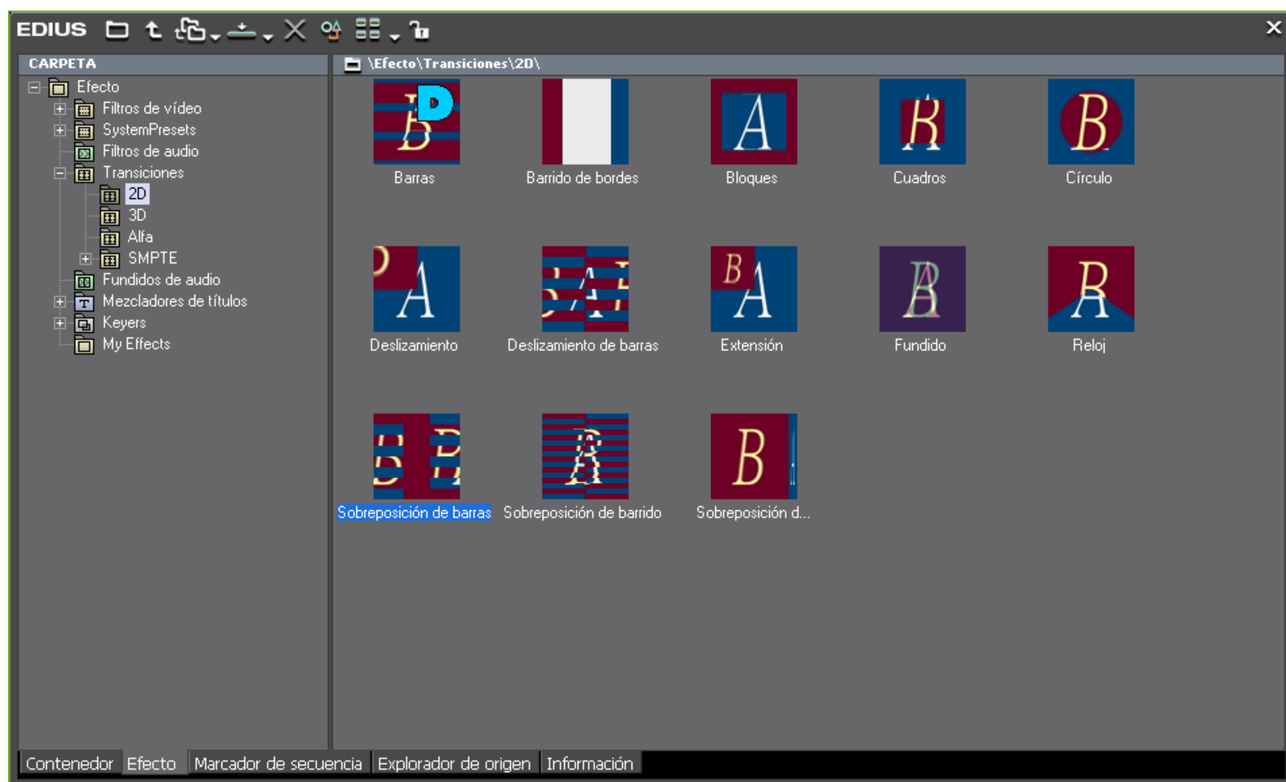
Las transiciones son efectos que se producen entre clips cuando se termina un clip y comienza el siguiente.

Para añadir una transición entre clips, siga estos pasos:

1. Seleccione Transiciones en la carpeta Efectos de la Paleta de efectos.

2. Seleccione el tipo de transición que desee en la vista de efectos (consulte la Figura 877) o la carpeta de >transiciones de efectos si la vista de efectos está oculta.

Figura 877. Paleta de efectos - Vista de efectos de transición

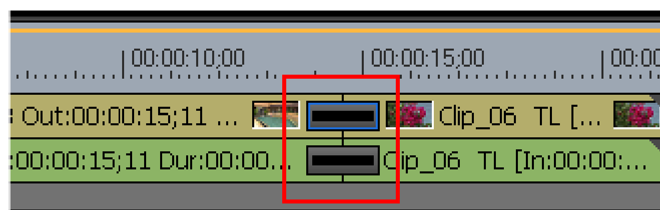


3. Arrastre el efecto de transición seleccionado al punto donde los clips se tocan en la línea de tiempo.

El indicador de transición se añade entre los clips tal y como se muestra en la Figura 878.

Nota El fundido de sonido predeterminado también se añade cuando se añade una transición de vídeo. Si desea desactivar la adición automática del fundido de sonido, consulte *Insertar fundido predeterminado en transición* en la página 195 en *Opciones de Línea de tiempo*.

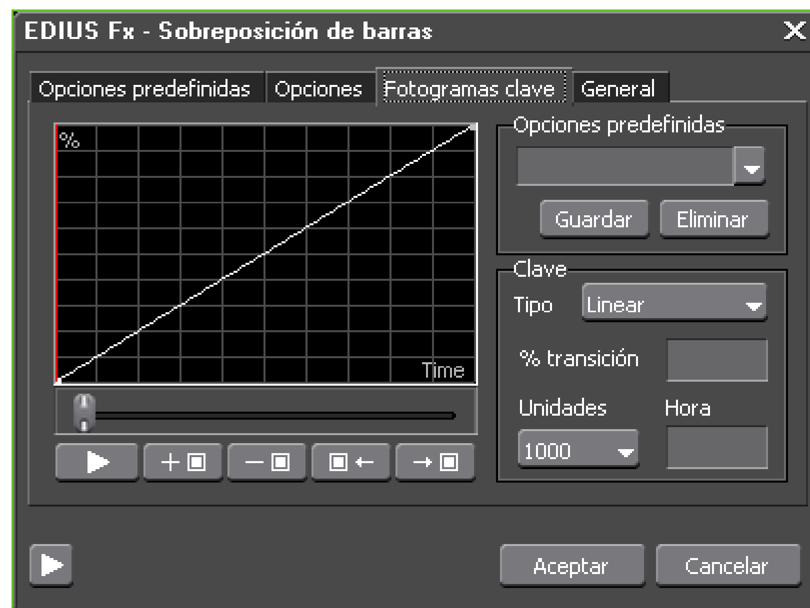
Figura 878. Indicador de transición entre clips



4. Haga doble clic en el indicador de transición (en un área que no sean los puntos de entrada/salida o los puntos de corte) para mostrar el cuadro de diálogo de opciones de transición. Aparece el cuadro de diálogo de configuración de transición para el efecto de transición Fundido, como se muestra en la Figura 879. El cuadro de diálogo de configuración es diferente para cada efecto de transición.

Nota Si el indicador de transición es pequeño y no hay área para hacer doble clic y abrir el cuadro de diálogo de configuración, haga clic con el botón derecho en el indicador de transición y seleccione Opciones en el menú, utilice el comando de teclas [**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**E**] o haga doble clic en el efecto de transición en la Paleta de información.

Figura 879. Cuadro de diálogo de configuración de la transición Fundido



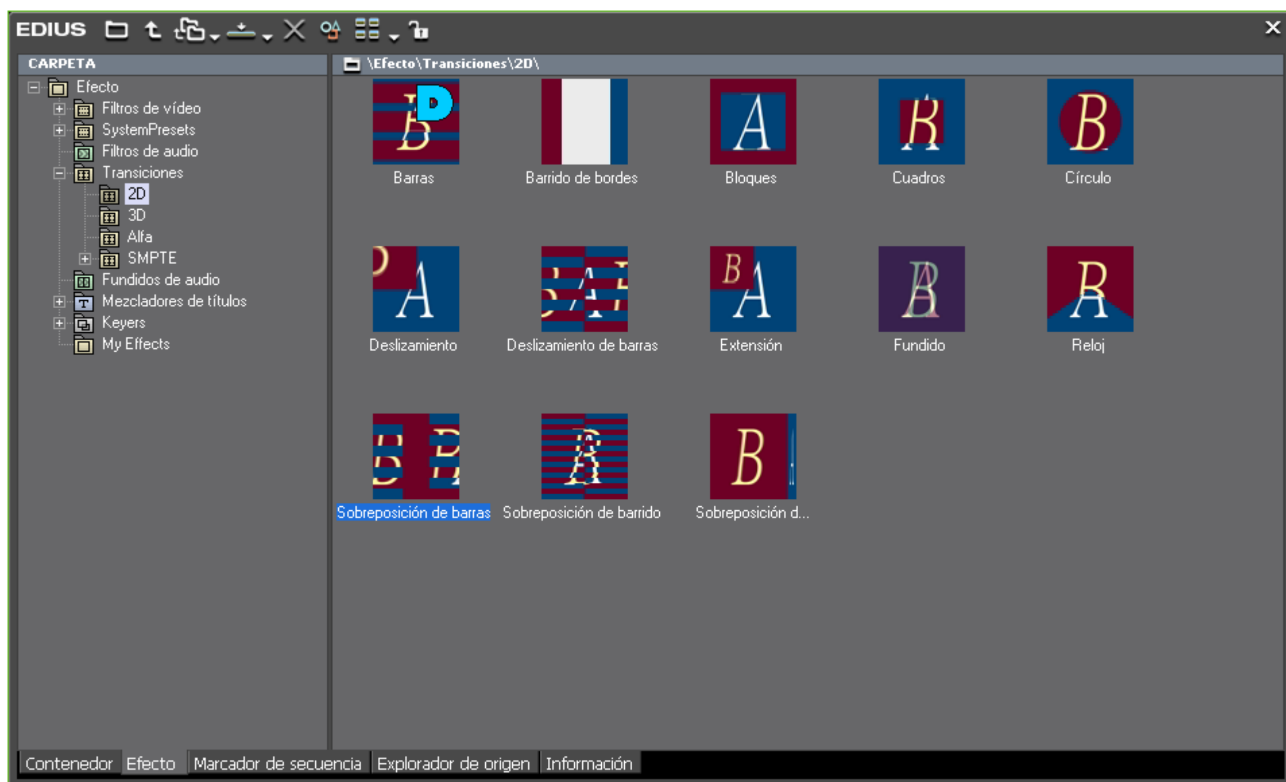
5. Realice los cambios necesarios en la configuración del efecto de transición y haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo.

Transiciones de pistas

Es posible aplicar transiciones en el área del mezclador en el punto en el que los clips efectúan la transición en una pista. Para añadir una transición de pista, haga lo siguiente:

1. Seleccione Transiciones en la carpeta Efectos de la Paleta de efectos.
2. Seleccione el tipo de transición que desee en la vista de efectos (consulte la Figura 877) o la carpeta de >transiciones de efectos si la vista de efectos está oculta.

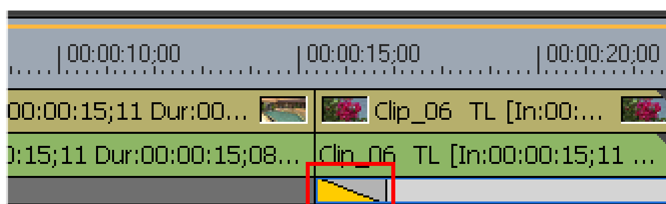
Figura 880. Paleta de efectos - Vista de efectos de transición



3. Arrastre el efecto de transición seleccionado al área del mezclador en el punto donde los clips se tocan en la línea de tiempo.

El indicador de transición se añade al área del mezclador, tal y como se muestra en la Figura 881.

Figura 881. Indicador de Transición de pista en el área Mezclador



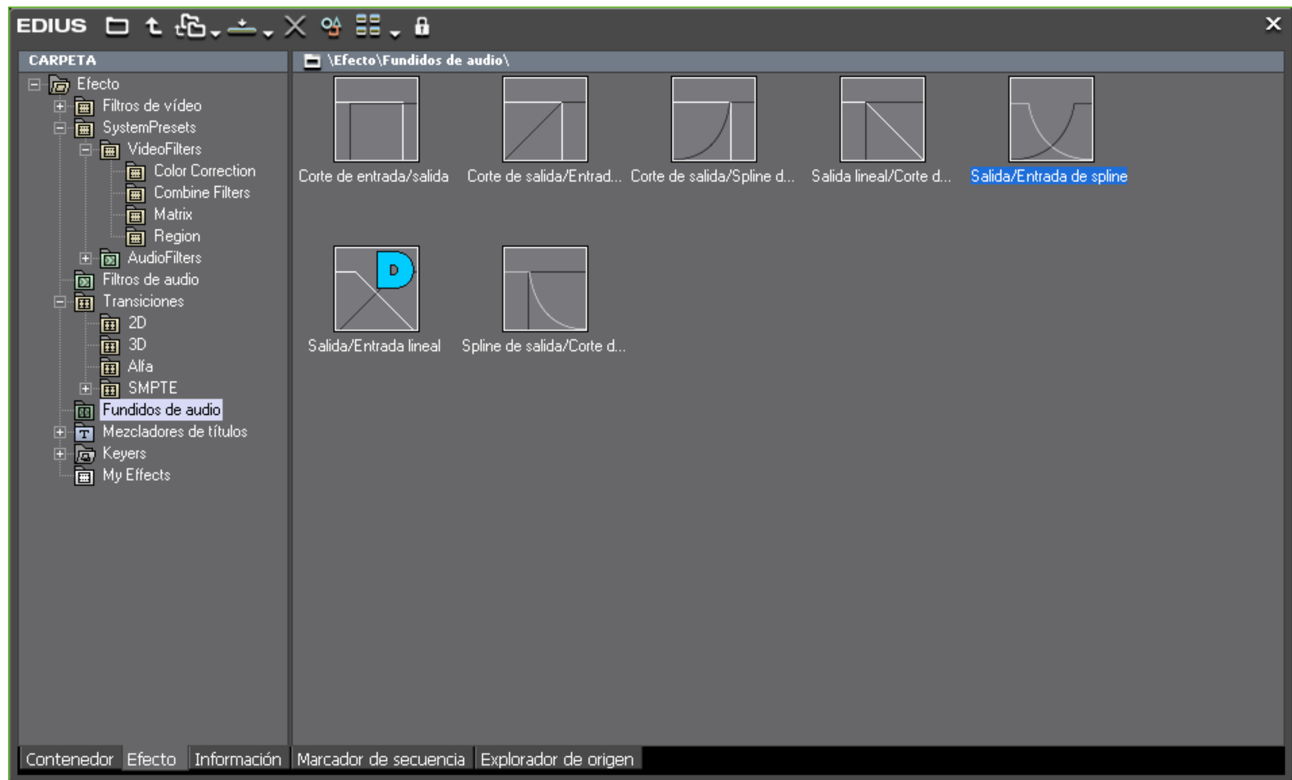
Fundidos de sonido

Los fundidos de sonido se pueden aplicar al punto en el que el sonido efectúa la transición de un clip a otro.

1. Seleccione Fundidos de sonido en la carpeta Efectos de la Paleta de efectos.

2. Seleccione el tipo de fundido que desee en la vista de efectos (consulte la Figura 877) o la carpeta Efecto>Fundidos de sonido si la vista de efectos está oculta.

Figura 882. Paleta de efectos - Vista de efectos de transición

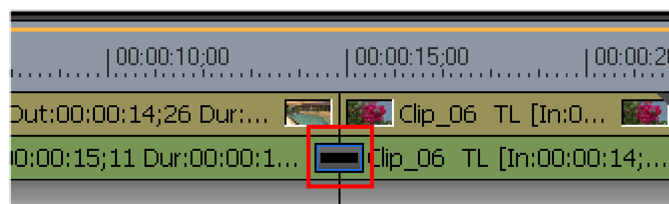


3. Arrastre el efecto de fundido seleccionado al punto donde los clips de sonido se tocan en la línea de tiempo.

Nota De forma predeterminada, la transición predeterminada de vídeo no se añade automáticamente cuando se añade un fundido de sonido entre clips. Si desea activar la adición automática de la transición de vídeo cuando se añade un fundido a un clip en una pista VA, consulte *Insertar fundido predeterminado en transición* en la página 195 en *Opciones de Línea de tiempo*.

El indicador de fundido de sonido se añade entre los clips, tal como se ilustra en la Figura 883.

Figura 883. Indicador de fundido de sonido entre clips



Aplicar efectos predeterminados

Los efectos predeterminados se pueden aplicar rápidamente de la línea de tiempo.

Los efectos predeterminados son los siguientes:

- Transiciones de vídeo - Fundido
- Fundidos de sonido - Salida/Entrada lineal
- Mezcladores de títulos - Aparición/Desaparición

Nota En la Vista de efectos de la Paleta de efectos, los efectos predeterminados se indican mediante una D azul en el icono de efectos. Consulte *Efectos predeterminados* en la página 733 para obtener más información.

Para aplicar un efecto predeterminado, siga estos pasos:

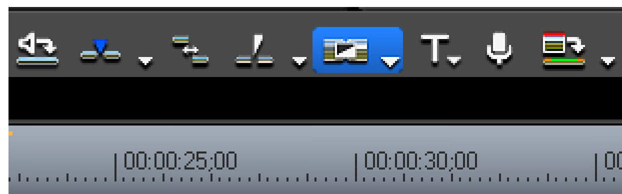
1. Seleccione un clip al que aplicar un efecto predeterminado.

Nota Se puede seleccionar el clip en uno de los lados del punto de transición deseado que se desee

2. Haga clic en el botón **Definir transición predeterminada** (resaltado en azul en la Figura 884) en la línea de tiempo.

Nota Un método alternativo es pulsar las teclas [**CTRL**]+[**P**] en el teclado.

Figura 884. Botón Definir transición predeterminada de la línea de tiempo



Las transiciones predeterminadas se añaden al punto de transición más cercano a la posición del cursor de la línea de tiempo.

Para seleccionar el punto en el que añadir la transición, haga clic en el botón de lista (▽) del botón **Definir transición predeterminada** y seleccione una de las siguientes opciones del menú:

- Crear cursor ([**CTRL**]+[**P**]): añade transiciones predeterminadas al punto de transición más cercano a la posición actual del cursor.
- Crear entrada de clip ([**MAYÚS**]+[**ALT**]+[**P**]): añade transiciones predeterminadas al punto de entrada del clip seleccionado actualmente.
- Crear salida de clip ([**ALT**]+[**P**]): añade transiciones predeterminadas al punto de salida del clip seleccionado actualmente.

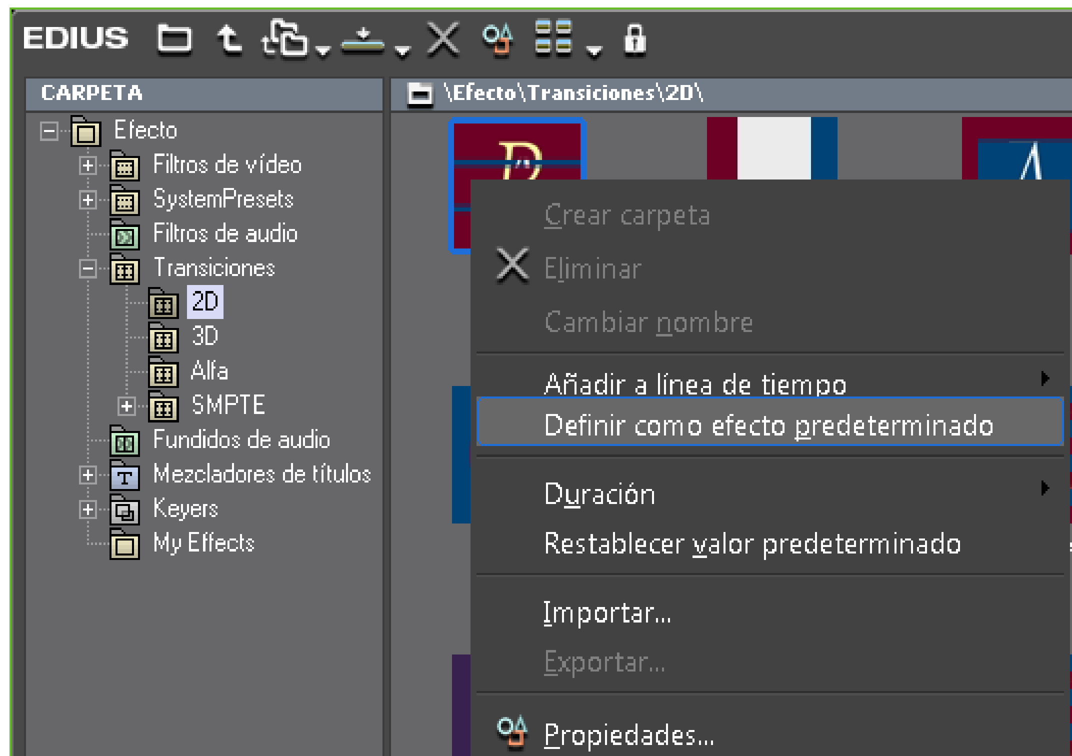
Cambio en los efectos predeterminados

Los efectos de transición de vídeo, fundido de sonido y mezclador de títulos asignados como configuración predeterminada pueden cambiarse.

Para cambiar los valores predeterminados, haga lo siguiente:

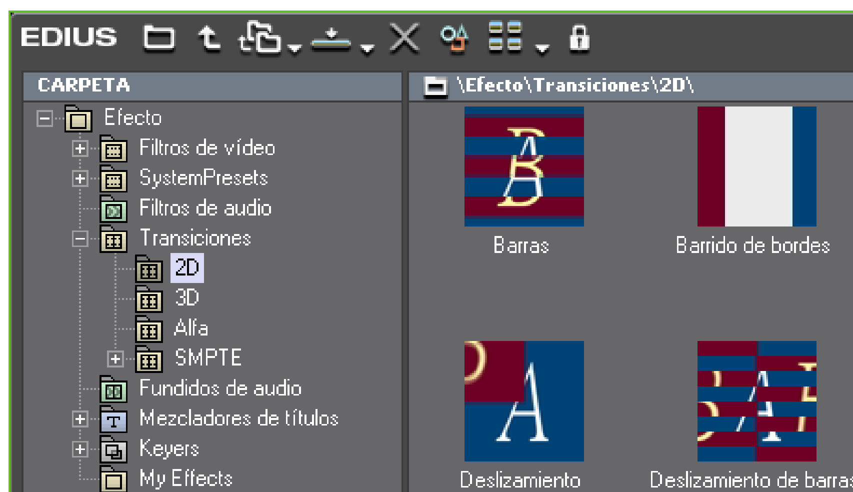
En la carpeta Transiciones, Fundidos de sonido o Mezcladores de títulos de la Paleta de efectos o en la Vista de efectos, haga clic con el botón derecho en el efecto que definir como predeterminado y seleccione Definir como efecto predeterminado en el menú, tal y como se muestra en la Figura 885.

Figura 885. Menú contextual Efecto - Definir como efecto predeterminado



El efecto definido como predeterminado muestra una D de color azul en el icono, tal y como se ilustra en la Figura 886.

Figura 886. Icono de efecto predeterminado



Nota Si la vista de efectos está oculta, aparece la D en el nombre del efecto en la carpeta de Efectos.

Cambio de la duración de una transición o fundido

Para cambiar la duración de una transición o fundido de sonido entre dos clips, haga lo siguiente:

1. Mueva el cursor al final del fundido de sonido o la transición.

El cursor cambia de forma, tal y como se muestra en la Figura 887 para una transición de clip o un fundido de sonido, tal y como se muestra en la Figura 888 para una transición de pista.

Figura 887. Cambiar cursor de la duración de la transición - Fundido de sonido/transición de clip

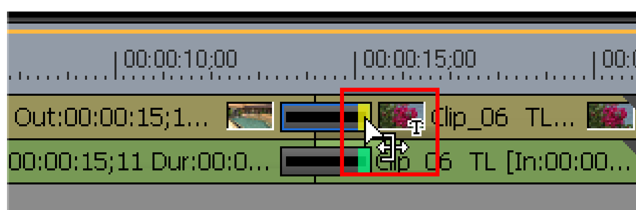
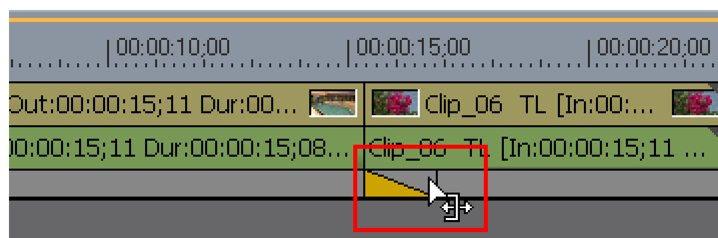


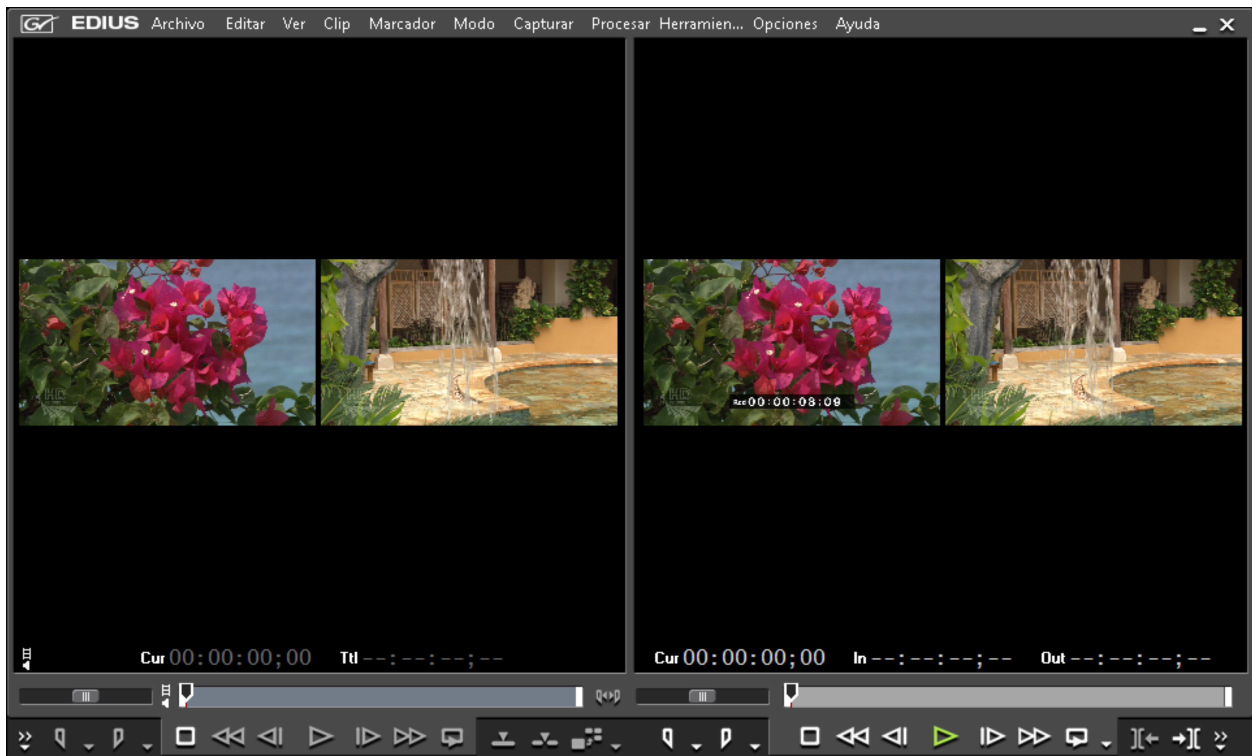
Figura 888. Cambiar cursor de la duración de la transición - Transición de pista



2. Haga clic y arrastre el cursor para acortar o alargar la transición.

Se muestran dos imágenes en el reproductor y el grabador, tal y como se muestra en la Figura 889. Las imágenes del reproductor representan el fotograma de inicio de la transición. Las imágenes del grabador muestran el fotograma de fin de la transición. Cuando se ajuste la duración de la transición, puede ver el resultado en el reproductor y el grabador.

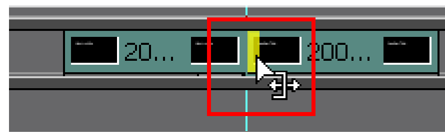
Figura 889. Cambiar previsualización de la duración de la transición



Nota En el Modo de ampliación, la duración de la transición puede acortarse o alargarse solamente el margen del clip.

Las duraciones de las transiciones del Mezclador de títulos se cambian del mismo modo que el descrito anteriormente y como se muestra en la Figura 890.

Figura 890. Cambiar cursor de la duración de la transición - Mezclador de títulos



Operaciones relacionadas:

En el área Mezclador, la duración de las transiciones de pistas y los mezcladores de títulos también pueden cambiarse mediante estos métodos:

- Punto de entrada del área Mezclador: [**MAYÚS**]+[**ALT**]+[**U**]
- Punto de salida del área Mezclador: [**CTRL**]+[**ALT**]+[**U**]

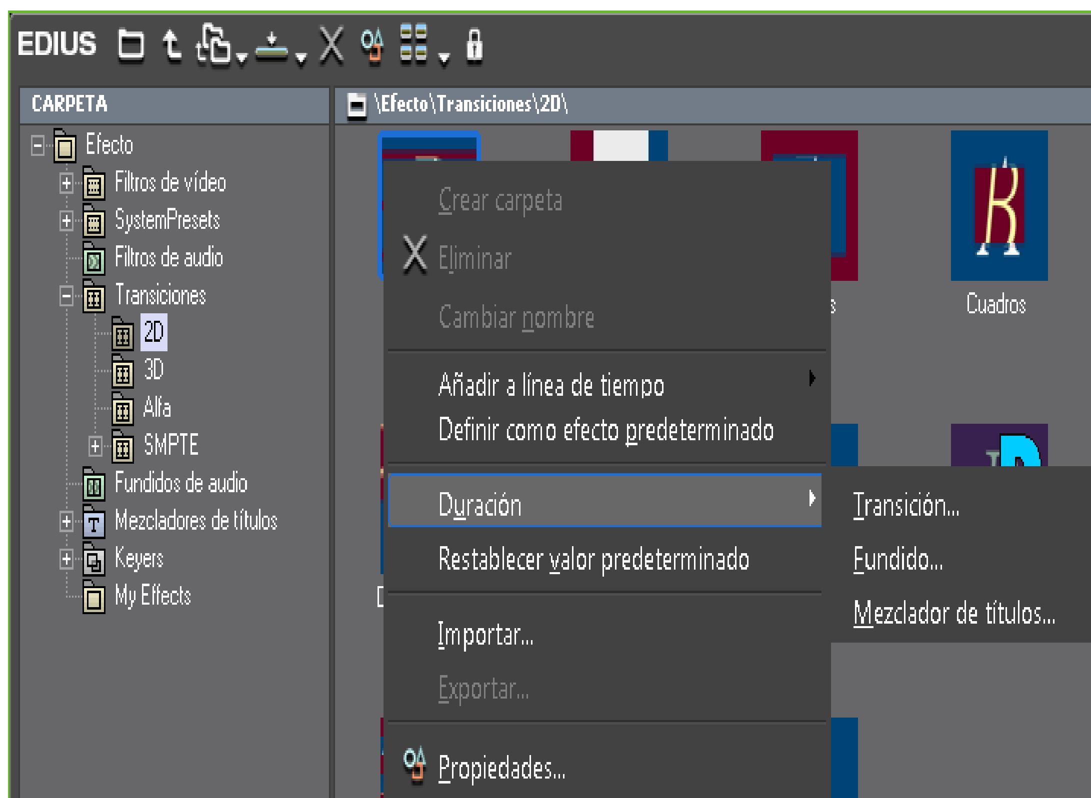
Cambio en la duración de los efectos predeterminados

Es posible cambiar la duración predeterminada de los efectos del mezclador de títulos, los fundidos de sonido y las transiciones de vídeo.

Para cambiar la duración predeterminada, siga estos pasos:

1. Haga clic con el botón derecho en la Paleta de efectos y seleccione Duración en el menú, tal como se ilustra en la Figura 891.

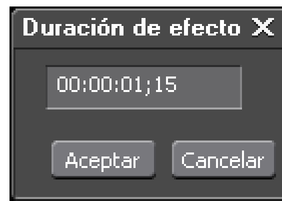
Figura 891. Menú contextual de Paleta de efectos - Duración



2. Seleccione el tipo de efecto (Transición, Fundido o Mezclador de títulos) cuya duración predeterminada desee cambiar.

Aparece el cuadro de diálogo Duración como se muestra en la Figura 892.

Figura 892. Cuadro de diálogo Duración de efecto



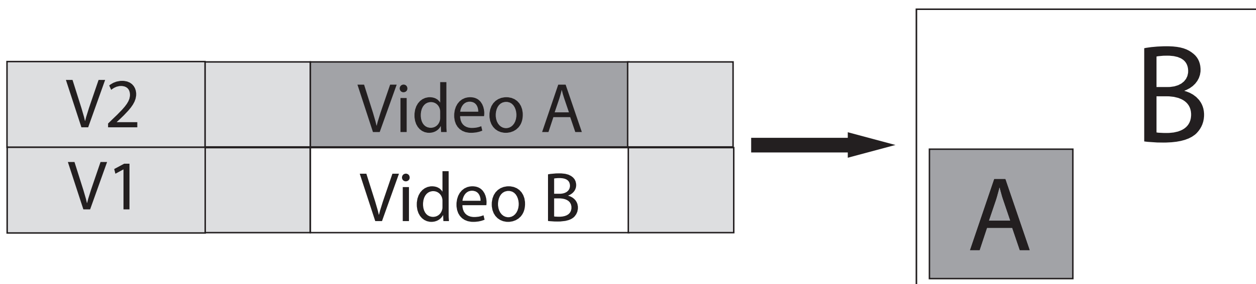
3. Especifique la duración que desee y haga clic en el botón **Aceptar**.

Creación de compuestos de vídeo

Los compuestos de vídeo se crean mediante la superposición de un elemento de vídeo sobre otro de diversas maneras, tal y como se explica en esta sección.

Al superponer un clip de vídeo sobre otro, el orden de las capas viene determinado por el orden de las pistas. Por ejemplo, si el clip de vídeo B está en la pista V1 y el clip de vídeo A está en la pista V2, cuando el clip A está compuesto con el clip B en una superposición imagen en imagen, el clip B queda en segundo plano y el clip A ocupa la ventana de imagen en imagen, tal y como se muestra en la Figura 893.

Figura 893. Prioridad de superposición de vídeo



Composición

Un efecto de vídeo de composición se crea mediante la disposición en capas de dos clips de vídeo en un efecto de fusión.

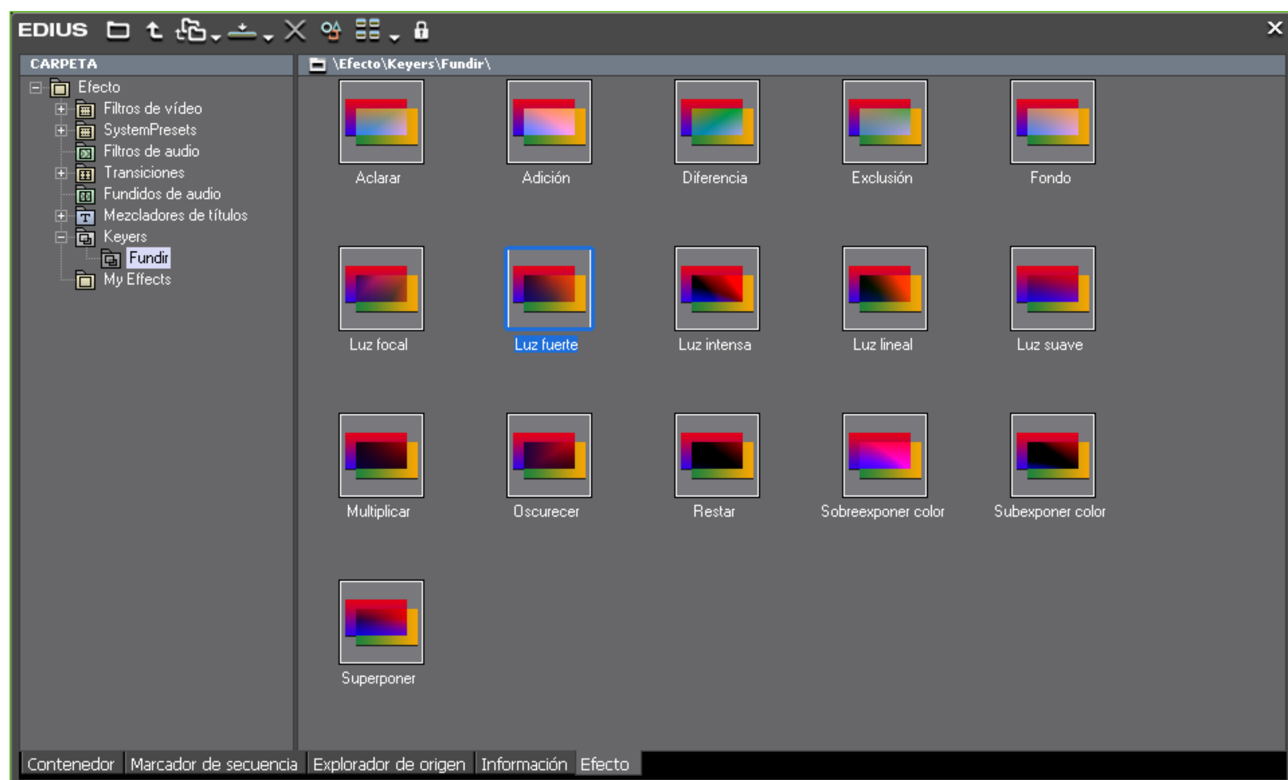
Para crear un vídeo de composición, siga estos pasos:

1. Seleccione la carpeta Keyers en la Paleta de efectos, tal y como se muestra en la Figura 894.

2. Seleccione la carpeta Fusión y arrastre el efecto de fusión que desee al área Mezclador de un clip en la pista superior.

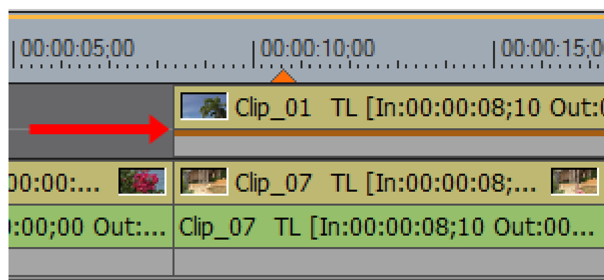
Nota Si la vista de efectos está oculta, los efectos de fusión aparecerán bajo la carpeta Fusión en la Paleta de efectos.

Figura 894. Efectos de composición de fusión



Los clips con efectos de fusión Keyer aplicados muestran una línea marrón en la parte superior del área Mezclador, tal y como se muestra en la Figura 895.

Figura 895. Efectos Keyer en al área Mezclador



Se crea un efecto de composición con el filtro de fusión seleccionado, en el que se superponen dos clips en la línea de tiempo (consulte la Figura 896 para ver un ejemplo).

Figura 896. Efecto de composición con filtro de fusión de luz fuerte

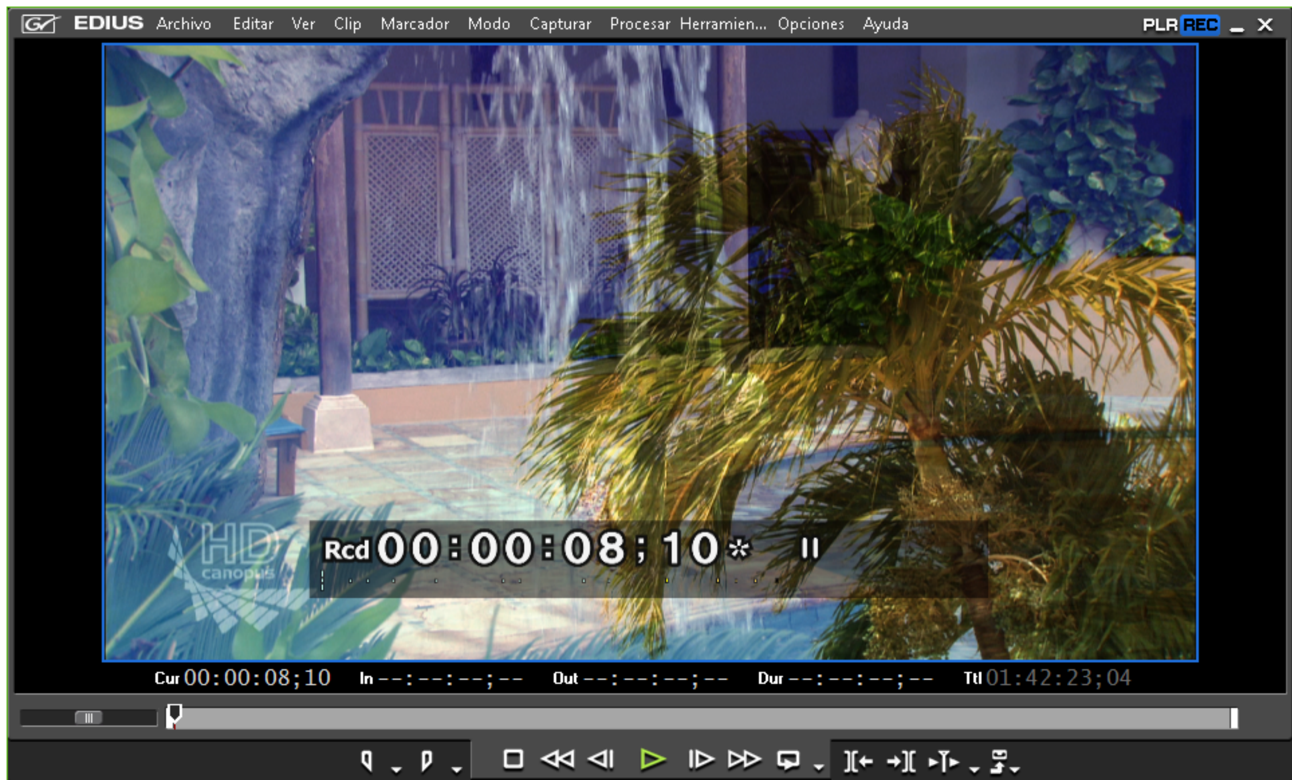


Imagen en imagen

Un efecto imagen en imagen es aquel en que un clip vídeo se superpone sobre otro con uno que hace de vídeo en segundo plano mientras que el otro queda confinado a una determinada área de la pantalla sobre el segundo plano, tal y como se muestra en la Figura 893 en la página 833.

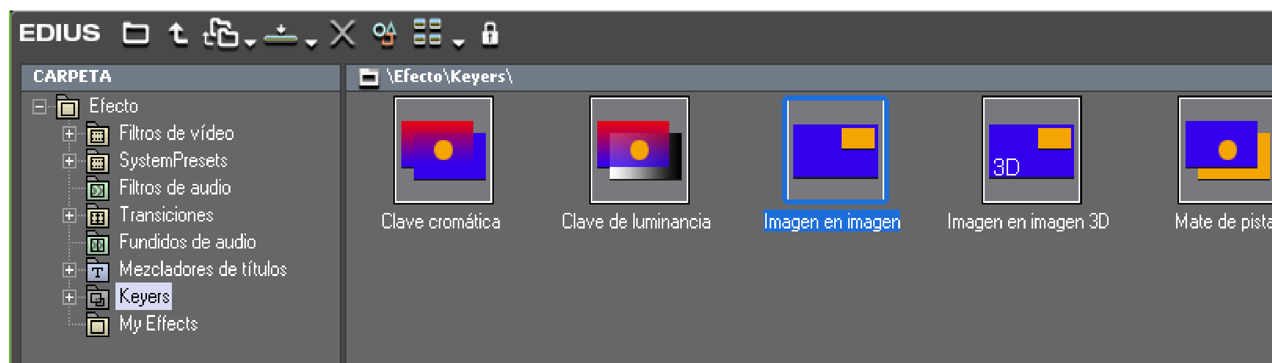
Para crear un efecto imagen en imagen, siga estos pasos:

1. Seleccione la carpeta Keyers en la Paleta de efectos, tal y como se muestra en la Figura 897.

2. Arrastre el efecto imagen en imagen al área Mezclador del clip que estará en la ventana de superposición.

Nota Si la vista de efectos está oculta, los efectos de keyer aparecerán bajo la carpeta Keyers en la Paleta de efectos.

Figura 897. Efecto Imagen en imagen



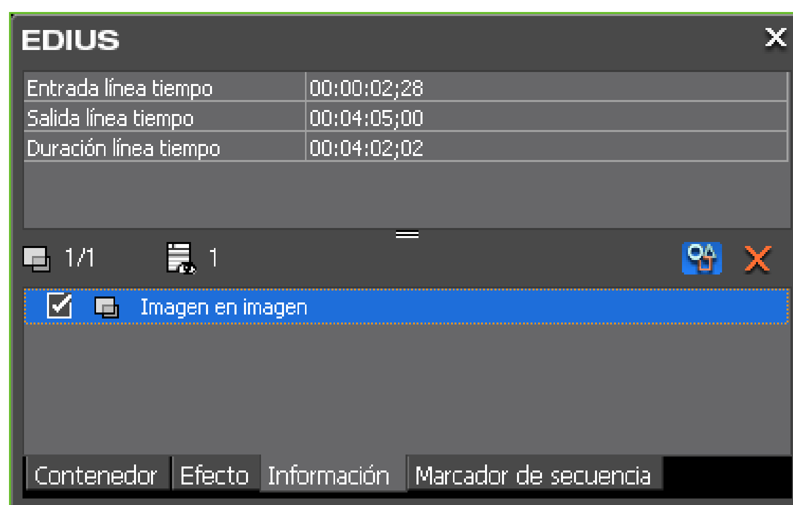
Los clips con efectos Keyer aplicados muestran una línea marrón en la parte superior del área Mezclador.

Configuración de efectos Imagen en imagen

Para configurar un efecto Imagen en imagen que se haya aplicado a un clip, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el área del mezclador del clip al que se haya aplicado el efecto Imagen en imagen.
2. Abra la Paleta de información (consulte *Mostrar/Ocultar la Paleta de información* en la página 887 para obtener más información) tal y como se muestra en la Figura 898.

Figura 898. Paleta de información - Efecto Imagen en imagen

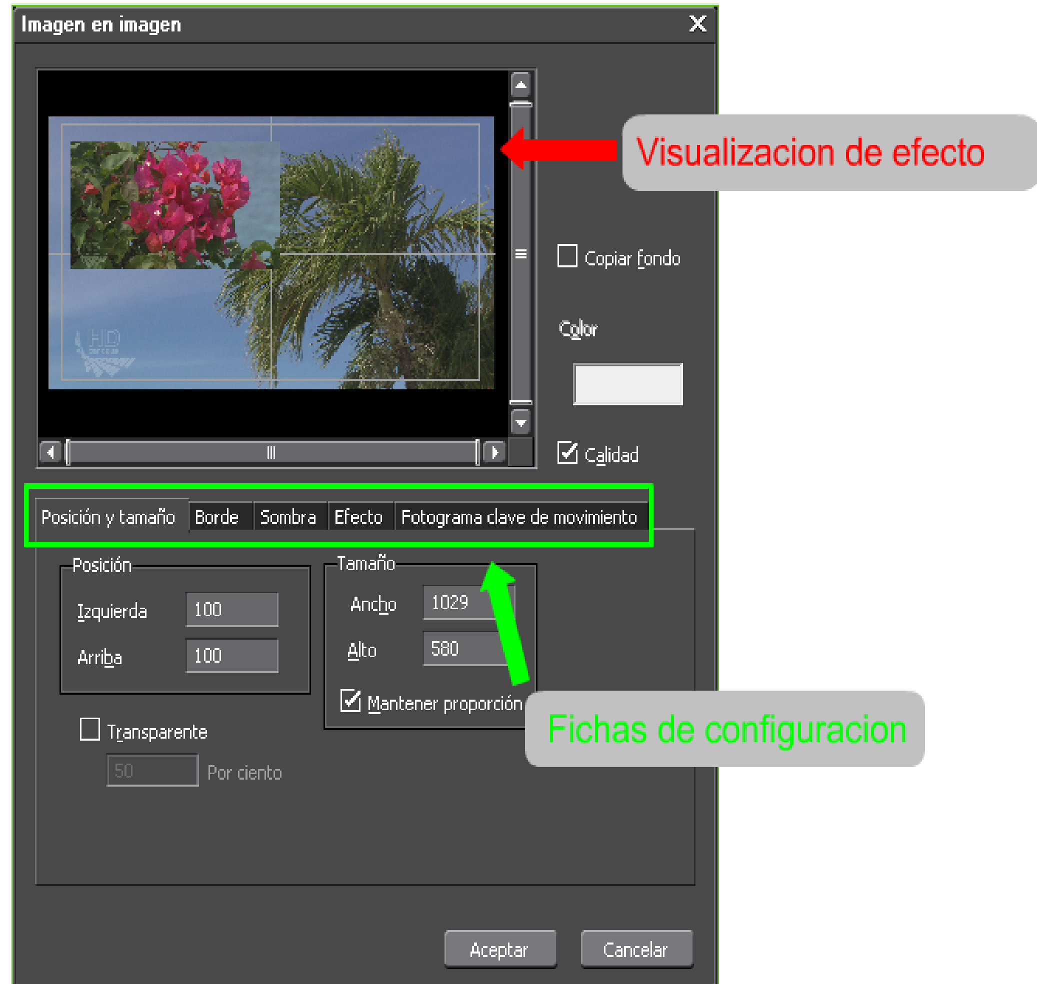


3. Haga doble clic en el efecto Imagen en imagen de la Paleta de información.

Nota También puede seleccionar el efecto Imagen en imagen y hacer clic en el botón **Opciones** (resaltado en azul en la Figura 898) en la Paleta de información.

Aparece el cuadro de diálogo Imagen en imagen que se muestra en la Figura 899.

Figura 899. Cuadro de diálogo Configuración de Imagen en imagen



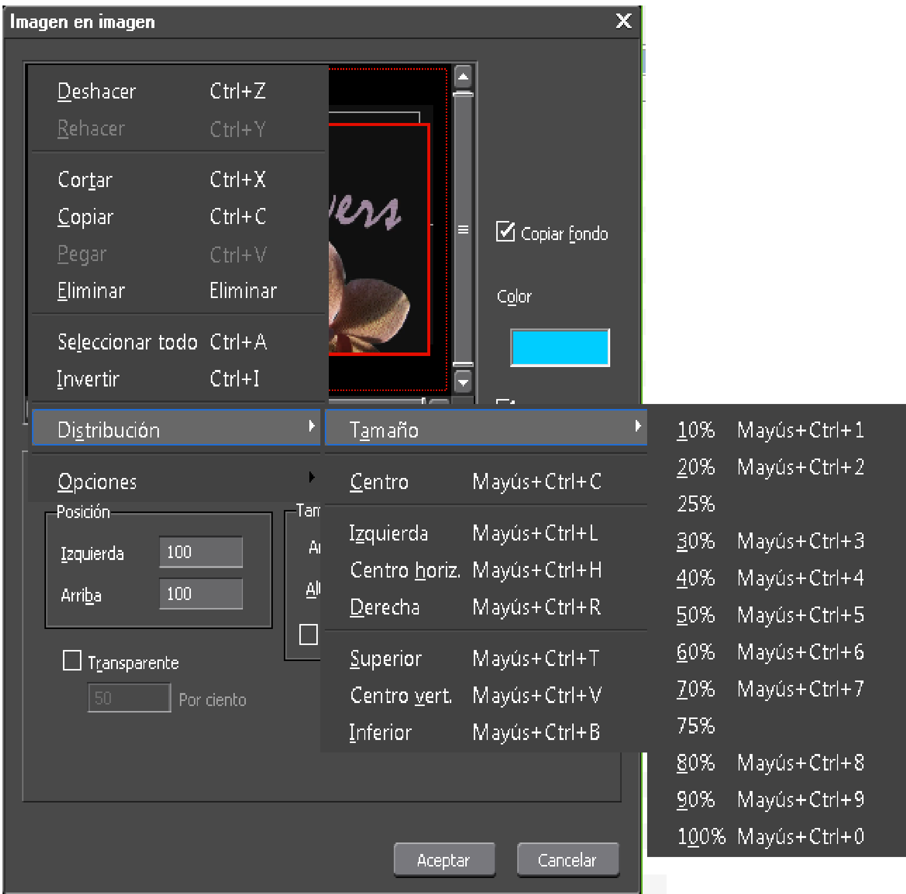
4. Configure las opciones de efectos de acuerdo con las explicaciones que puede ver a continuación y haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo.

Visualización de efecto

La visualización del efecto muestra el resultado del efecto de las opciones de configuración como la posición, el tamaño y el movimiento en el clip de superposición.

Nota Haga clic con el botón derecho en la visualización del efecto y seleccione las opciones del menú Distribución (se muestra en la Figura 900) para definir el tamaño y la posición de la ventana de superposición como alternativa a hacerlo con la ficha Posición, tamaño.

Figura 900. Menú contextual de la ventana de visualización - Opciones de distribución



Área segura

El área segura es el límite cerca de los bordes de la pantalla que marca el área que debe mostrarse siempre independientemente del monitor que se utilice para mostrar el vídeo. La ventana de superposición debe mantenerse en el área segura.

Ficha Posición, tamaño

Las opciones de esta ficha determinan la posición y el tamaño de la ventana de superposición para el segundo vídeo.

Las opciones de posición especifican varios píxeles de la esquina superior izquierda de la pantalla en la que delimitar la esquina superior izquierda de la ventana de superposición.

Las opciones de tamaño especifican la anchura y altura en píxeles de la ventana de superposición a partir de la posición definida en las opciones de posiciones como la esquina superior izquierda de la ventana de superposición.

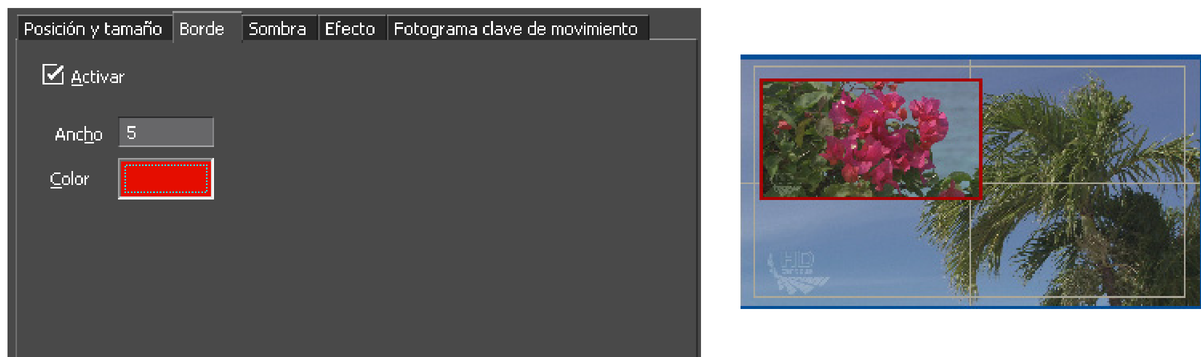
Por ejemplo, si las opciones de posición y tamaño son las siguientes: Izquierda - 100, Parte superior - 100, Anchura - 902, Altura - 508, la esquina superior izquierda de la ventana de superposición se colocará a 100 píxeles de la parte superior de la pantalla y a 100 píxeles del borde izquierdo de la pantalla. A partir de ese punto, la anchura de la ventana de superposición será de 902 píxeles y su altura será de 508 píxeles.

Ficha Borde

Seleccione la opción Activar para habilitar un fotograma alrededor de la ventana de superposición. La opción Ancho especifica el ancho en píxeles del fotograma; el color del fotograma se selecciona si hace clic en el recuadro de muestras de color y elige el color de fotograma que desee.

En la Figura 901 se muestra el ejemplo de un borde rojo de 5 píxeles.

Figura 901. Visualización y opciones del borde de Imagen en imagen



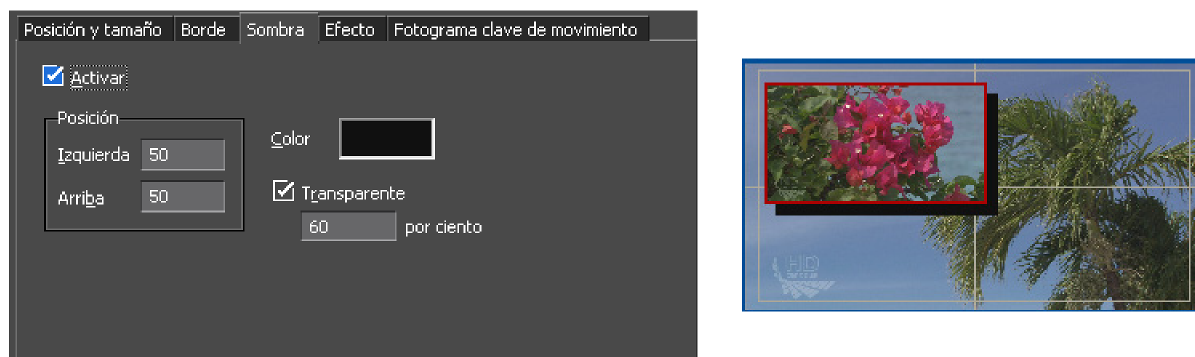
Ficha Sombra

Seleccione la opción Activar con el fin de definir una sombra para la ventana de superposición. Cuando se ha activado, puede definirse la posición, el color y la transparencia de la sombra.

Los números de las partes superior e izquierda representan el desplazamiento de la sombra de la esquina superior izquierda de la ventana de superposición.

En la Figura 902 se muestra el ejemplo de una sombra negra con 50 píxeles de desplazamiento con un 60 % de transparencia de la parte superior de la ventana de superposición y 50 píxeles del borde izquierdo. El resultado es que la sombra en amplía 50 píxeles por debajo del borde inferior y 50 píxeles más allá del borde de la derecha de la ventana de superposición.

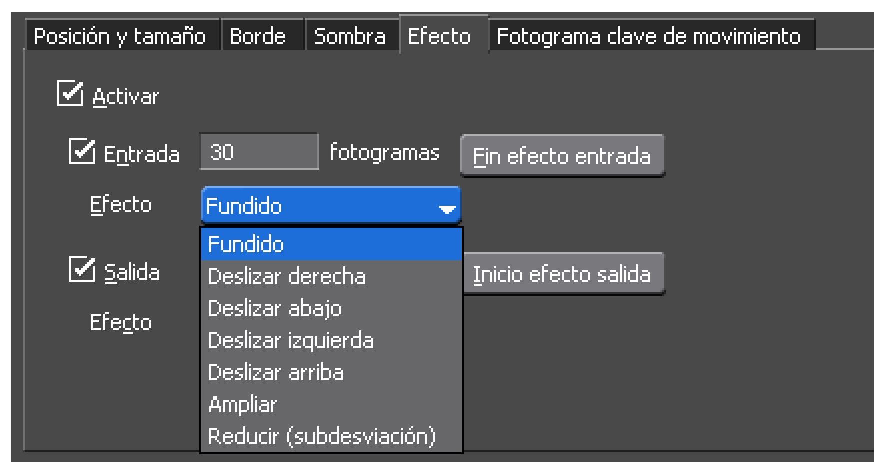
Figura 902. Visualización y opciones de la sombra de Imagen en imagen



Ficha Efecto

Seleccione la opción Activar para habilitar efectos en los puntos de entrada y de salida del vídeo de superposición. El tipo de efecto se selecciona en las listas desplegables, como se ilustra en la Figura 903. La duración del efecto se especifica como número de fotogramas.

Figura 903. Menú de efecto Imagen en imagen



Haga clic en el botón **Fin efecto entrada** para definir el fotograma en la posición del cursor de la línea de tiempo como fotograma de fin del efecto de entrada.

el botón **Inicio efecto salida** para definir el fotograma en la posición del cursor de la línea de tiempo como fotograma de inicio del efecto de salida.

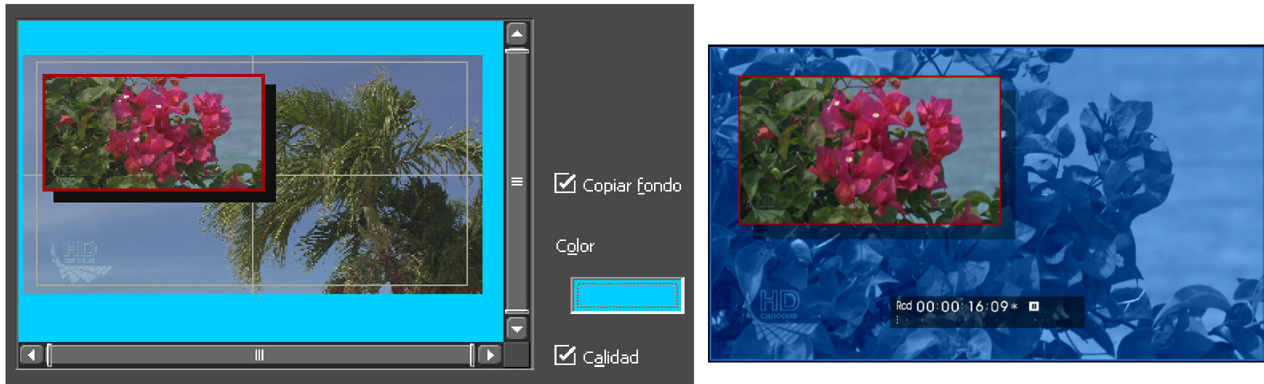
Ficha Fotograma clave de movimiento

Defina la velocidad del movimiento y añada movimiento a la ventana de superposición. Consulte la sección siguiente, *Adición de movimiento a la ventana de superposición*, para obtener más información.

Copiar fondo

Seleccione esta opción para copiar la imagen de la ventana de superposición en el segundo plano con el color especificado. Consulte la Figura 904 si desea ver un ejemplo de la imagen de la ventana de superposición copiada en el segundo plano con un tono de color azul claro.

Figura 904. Copiar fondo de Imagen en imagen con color



Calidad

Active esta opción para definir la imagen de la ventana de superposición con gran calidad.

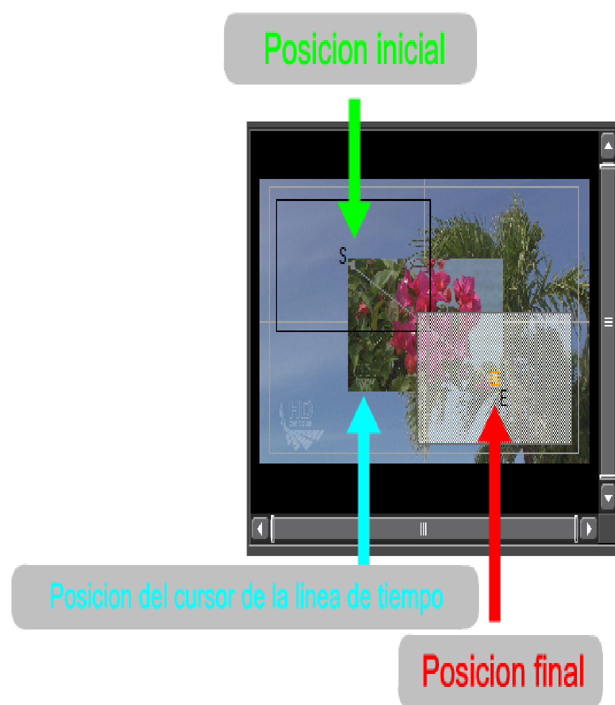
Adición de movimiento a la ventana de superposición

Para añadir movimiento a la ventana de vídeo de superposición, haga lo siguiente:

1. Haga clic en la ventana de visualización en el lugar donde desee iniciar (S) el movimiento de la ventana de superposición. Este punto en el que se hace clic define un fotograma clave. Puede arrastrar el fotograma de la posición inicial para colocarlo de forma más precisa.
2. Haga clic en una segunda ubicación en la ventana de visualización para establecer el fotograma de posición final (E) para el movimiento de la ventana de superposición. Puede arrastrar este fotograma de posición final para colocarlo de forma más precisa.

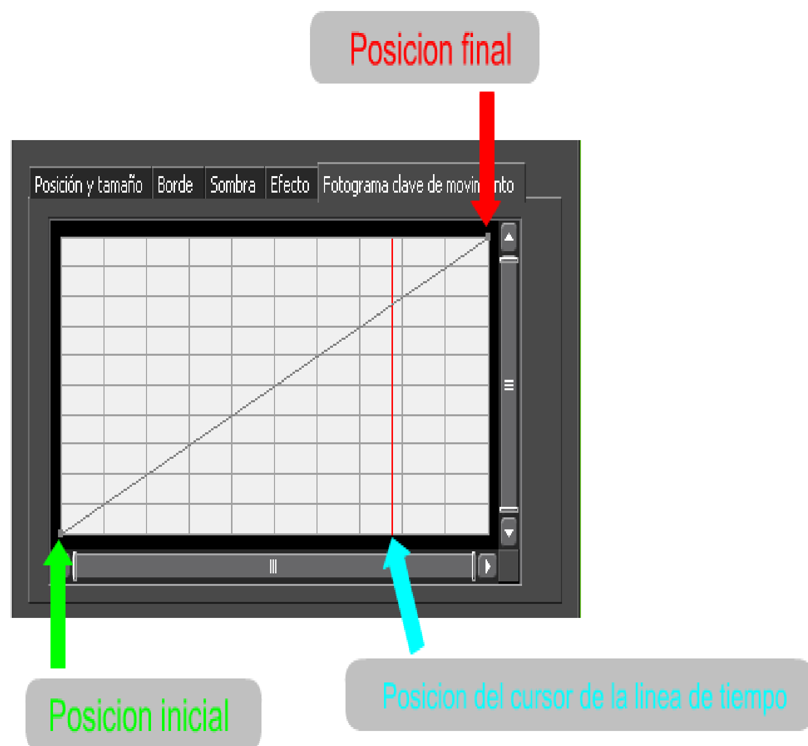
Consulte la Figura 905 para ver un ejemplo.

Figura 905. Detalle de Fotograma clave de movimiento de Imagen en imagen



3. Seleccione la ficha Fotograma clave de movimiento. Aparece el diagrama de la línea de movimiento que se muestra en la Figura 906.

Figura 906. Detalle de diagrama de fotograma clave de movimiento de imagen en imagen

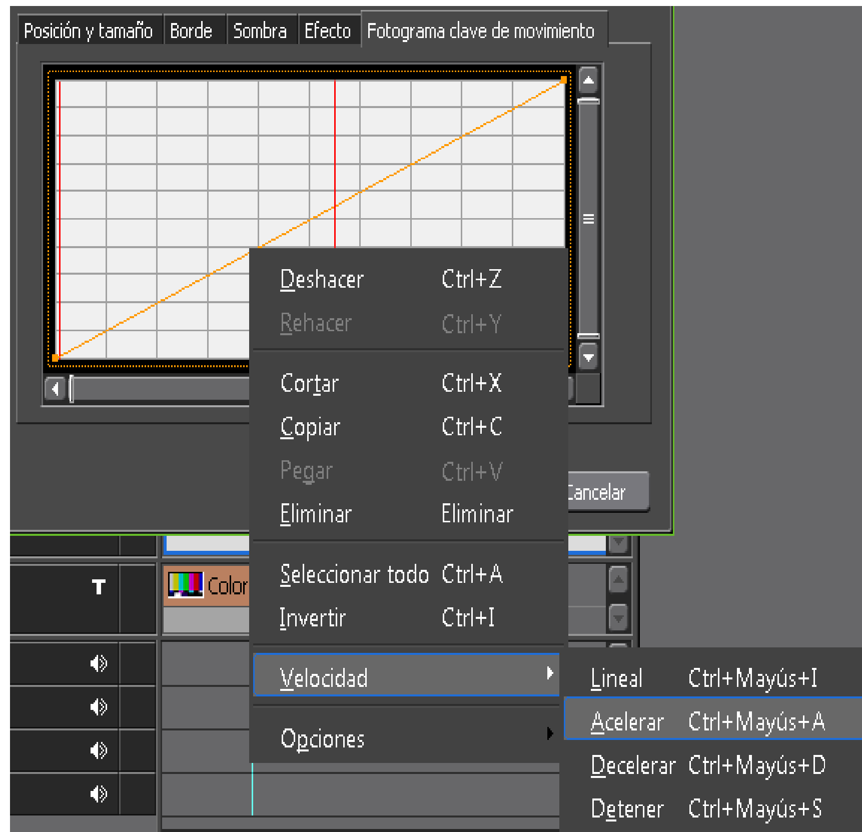


El eje vertical representa la posición y el eje horizontal representa el tiempo.

4. Haga clic en un área del diagrama para definir un punto de posición de fotograma clave.

5. Haga clic con el botón derecho en el punto de posición y seleccione Velocidad en el menú, tal y como se muestra en la Figura 907.

Figura 907. Menú Fotograma clave de movimiento de Imagen en imagen - Velocidad



6. Seleccione la opción de velocidad que desee en el menú para el punto de tiempo o posición que seleccione en el diagrama.

Nota Un ángulo más afilado de la línea negra aumenta la velocidad de movimiento. Cuando se haya definido un punto en el diagrama, su posición y su ángulo se pueden cambiar si lo arrastra a una nueva ubicación en los ejes de posición o tiempo.

En la Figura 908 se muestra un diagrama de fotograma clave de movimiento de muestra para la ventana de superposición. En este ejemplo, el movimiento de la ventana se acelera del primer fotograma clave al segundo, luego permanece constante hasta el tercero y después vuelve a acelerarse hasta el punto final.

Figura 908. Diagrama de fotograma clave de movimiento de Imagen en imagen



Si desea una descripción más detallada de los efectos de Imagen en imagen 2D y un procedimiento para configurar un efecto Imagen en imagen 2D de fotogramas clave, consulte *Appendix A-Procedimientos especiales*.

Imagen en imagen 3D

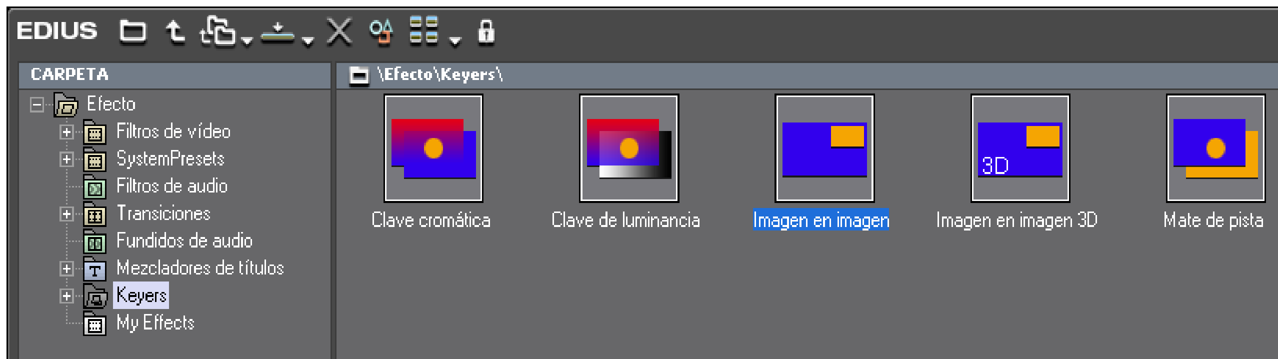
Un efecto de imagen en imagen es aquel en que un clip vídeo se superpone sobre otro con uno que hace de vídeo en segundo plano mientras que el otro queda confinado a una determinada área de la pantalla sobre el segundo plano, tal y como se muestra en la Figura 893 en la página 833.

Para crear un efecto de imagen en imagen 3D, siga estos pasos:

1. Seleccione la carpeta Keyers en la Paleta de efectos, tal y como se muestra en la Figura 909.
2. Arrastre el efecto de imagen en imagen 3D al área Mezclador del clip que estará en la ventana de superposición.

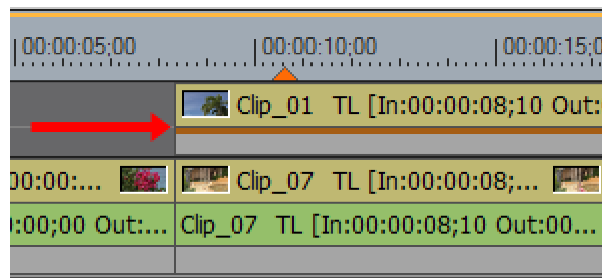
Nota Si la vista de efectos está oculta, los efectos de keyer aparecerán bajo la carpeta Keyers en la Paleta de efectos.

Figura 909. Efecto de Imagen en imagen 3D



Los clips con efectos Keyer aplicados muestran una línea marrón en la parte superior del área de mezclador, tal y como se muestra en la Figura 910.

Figura 910. Efectos Keyer en al área Mezclador

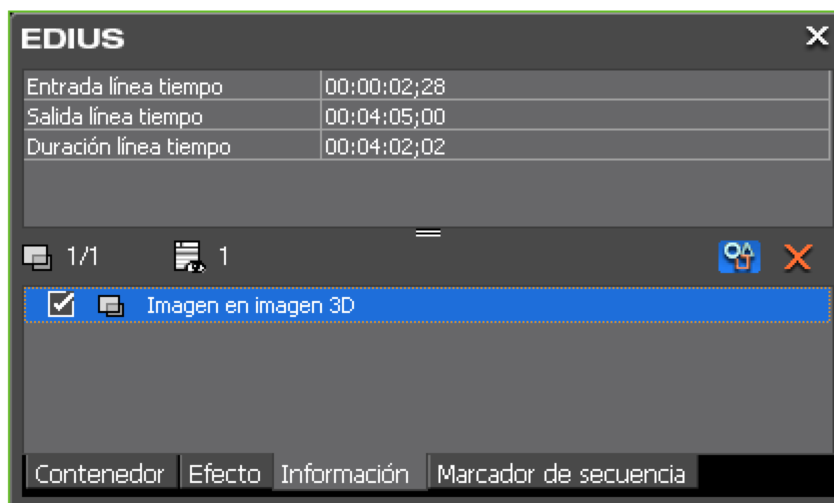


Configuración de efectos de Imagen en imagen 3D

Para configurar un efecto de Imagen en imagen 3D que se haya aplicado a un clip, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el área Mezclador del clip al que se haya aplicado el efecto de Imagen en imagen 3D.
2. Abra la Paleta de información (consulte *Mostrar/Ocultar la Paleta de información* en la página 887 para obtener más información) tal y como se muestra en la Figura 911.

Figura 911. Paleta de información - Efecto de Imagen en imagen 3D

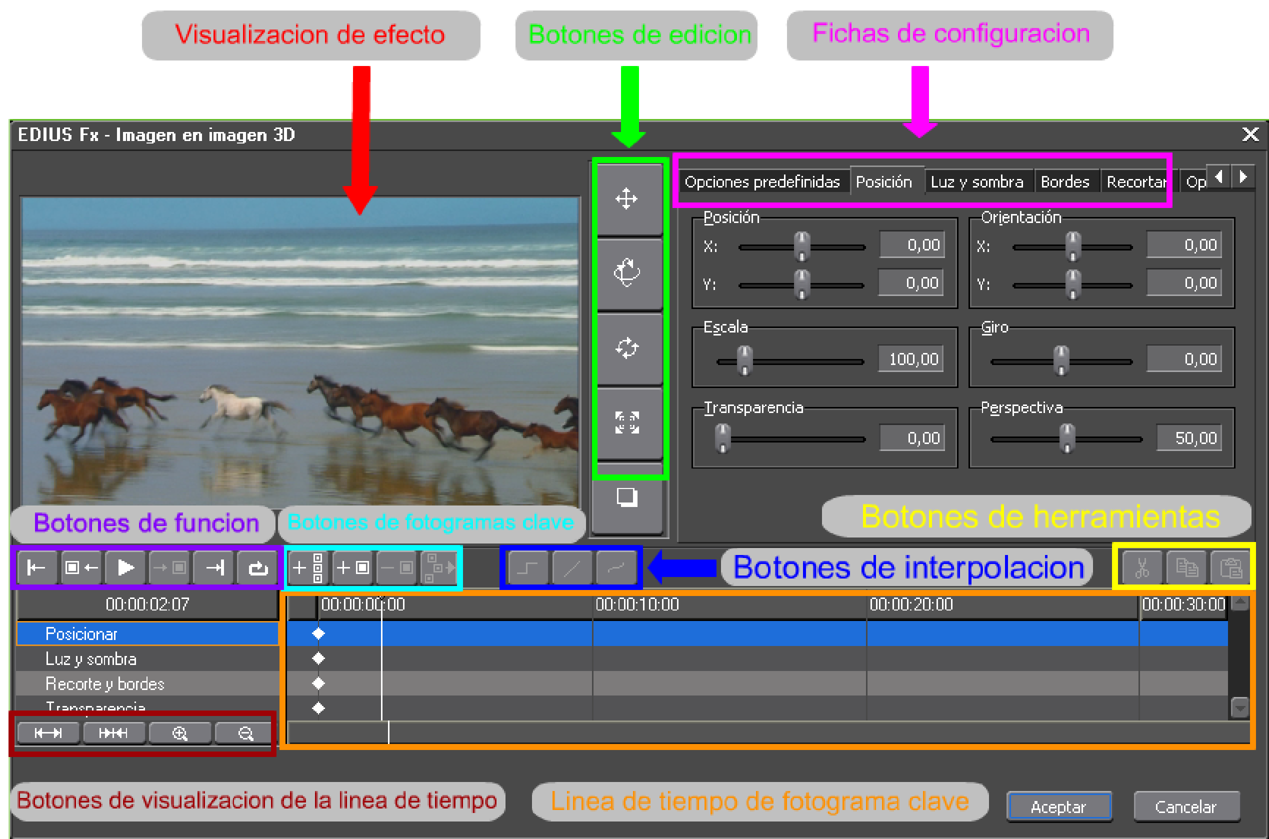


3. Haga doble clic en el efecto de Imagen en imagen 3D de la Paleta de información.

Nota También puede seleccionar el efecto de Imagen en imagen 3D y hacer clic en el botón **Opciones** (resaltado en azul en la Figura 911) en la Paleta de información.

Aparece el cuadro de diálogo Imagen en imagen que se muestra en la Figura 912.

Figura 912. Cuadro de diálogo Configuración de Imagen en imagen 3D



4. Configure las opciones de efectos de acuerdo con las explicaciones que puede ver a continuación y haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo.

Visualización de efecto

La visualización del efecto muestra los efectos de las opciones de configuración, como la posición, la perspectiva, la luz y la sombra, etc. en la ventana de superposición.

Botones de edición

Los botones de edición cambian los parámetros de la ventana de superposición. Haga clic en el botón de edición que desee y arrastre la ventana de superposición para llevar a cabo la función de los botones.

 **- Cambiar la posición de la ventana de superposición**

 **- Rotar horizontal y verticalmente**

 **- Rotar alrededor del eje Z**

 **- Cambiar tamaño de la ventana de superposición**

 **- Cambiar la posición de la sombra**

Para usar esta función es necesario activar Sombra directa en la ficha Luz y sombra.

Línea de tiempo de fotograma clave

Línea de tiempo donde los fotogramas clave se añaden para especificar la ubicación y el ajuste del movimiento y otros efectos. La línea de tiempo del fotograma clave tiene cuatro líneas donde se pueden añadir fotogramas clave de forma individual o simultánea. Estas líneas son:

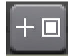
- Posicionar
- Luz y sombra
- Recorte y bordes
- Transparencia

Botones de fotogramas clave

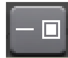
Los botones de fotogramas clave se usan para administrar fotogramas clave en la línea de tiempo.

 **- Añadir un fotograma clave en todas las líneas**

Añade un fotograma clave en todas las líneas en la posición del cursor de la línea de tiempo de Fotograma clave.

 **- Añadir un fotograma clave en la línea seleccionada**

Añade un fotograma clave en la línea seleccionada actualmente en la posición del cursor de la línea de tiempo del fotograma clave.

 **- Eliminar fotograma clave**

Elimina el fotograma clave en la posición del cursor de la línea de tiempo en la línea seleccionada.

 **- Ajustar todos los fotogramas clave**

Ajusta todas las posiciones de fotogramas clave para que el último esté al final de la línea de tiempo de fotograma clave.

Botones de función

Los botones de función permiten reproducir y revisar el efecto con el fin de ajustar con precisión las opciones de los efectos.

 **- Mover al inicio**

Coloca el cursor de la línea de tiempo en el inicio de la línea de tiempo del fotograma clave.

 **- Ir al fotograma clave anterior**

Coloca el cursor de la línea de tiempo en el fotograma clave anterior en la línea de tiempo de fotograma clave.

 /  **- Reproducir/Pausa**

Reproduce la línea de tiempo de fotograma clave en el inicio de la posición del cursor de la línea de tiempo. Cuando la reproducción está en curso, el botón **Pausa** está disponible y hace una pausa en la reproducción si se hace clic en él.

Nota La reproducción es más lenta que la velocidad de tiempo real.

 **- Ir al fotograma clave siguiente**

Coloca el cursor de la línea de tiempo en el fotograma clave siguiente en la línea de tiempo de fotograma clave.

 **- Mover al fin**

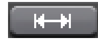
Coloca el cursor de la línea de tiempo en el final de la línea de tiempo del fotograma clave.

 **- Repetir**

Cuando haga clic, el botón de repetición hará que la reproducción de la línea de tiempo se repita continuamente hasta que se detenga.

Botones de visualización de la línea de tiempo

Los botones de visualización de la línea de tiempo amplían o contraen el área de visualización de la línea de tiempo del fotograma clave.

 **- Ajustar a ventana**

Ajusta la línea de tiempo de efectos y todos los fotogramas clave en la ventana de línea de tiempo de fotograma clave.

 **- Centrar en cursor**

Concentra la visualización de la línea de tiempo del fotograma clave en el área alrededor de la posición del cursor de la línea de tiempo con el cursor de la línea de tiempo en el centro de la visualización.

 **- Ampliar**

Amplía la línea de tiempo del fotograma clave para mostrar un segmento más pequeño de la línea de tiempo. Si se hace clic repetidamente en el botón, el segmento de la línea de tiempo en la visualización de la línea de tiempo representa una menor porción de tiempo.

 **- Reducir**

Contrae la línea de tiempo del fotograma clave para mostrar un segmento más grande de la línea de tiempo. Si se hace clic repetidamente en el botón, el segmento de la línea de tiempo en la visualización de la línea de tiempo representa una mayor porción de tiempo.

Botones de interpolación

Después de seleccionar un fotograma clave en la línea de tiempo del fotograma clave, el método de interpolación deseado se selecciona al hacer clic en el botón de interpolación pertinente. El método de interpolación seleccionado se aplica al fotograma clave seleccionado solamente y cada fotograma clave puede emplear un método de interpolación diferente si se desea.

 **- Sin interpolación**

Sin interpolación del movimiento del fotograma clave.

 **- Interpolación lineal**

Interpola el movimiento del fotograma clave de un modo lineal.

 **- Interpolación de onda sinusoidal**

Interpola el movimiento del fotograma clave con un algoritmo de onda sinusoidal.

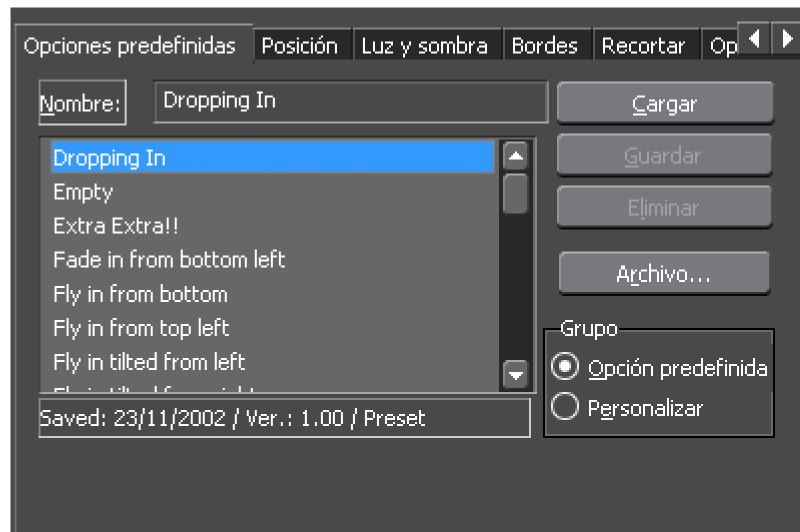
Botones de herramientas

Los botones de herramientas proporcionan las funciones de cortar, copiar y pegar para el punto de fotograma clave seleccionado en la línea de tiempo de fotograma clave.

Ficha Predefinidos

Es posible acceder a los predefinidos de movimiento incluidos en EDIUS a través de los Predefinidos, tal y como se muestra en la Figura 913.

Figura 913. Ficha Predefinidos de Imagen en imagen 3D



Elija el predefinido de movimiento que desee para la ventana de superposición y haga clic en el botón **Cargar** para activar la opción predefinida de movimiento seleccionado. Haga clic en el botón **Reproducir** en el grupo Botones de función para previsualizar el efecto.

Para crear un grupo de efectos de movimientos personalizados a partir de las opciones predefinidas haga lo siguiente:

1. Seleccione el efecto de movimiento predefinido que desee en la lista de opciones predefinidas.
2. Haga clic en el botón **Personalizar**.
3. Haga clic en el botón **Guardar** para añadir las opciones predefinidas al grupo personalizado.
4. Haga clic en el botón **Opción predefinida** para volver a la lista de opciones predefinidas y seleccione otros efectos predefinidos.
5. Repita los pasos anteriores hasta que se guarden todos los efectos predefinidos que desee en el grupo personalizado.

Haga clic en el botón **Eliminar** para suprimir un efecto de movimiento del grupo personalizado.

Nota Los botones **Guardar** y **Eliminar** no están disponibles en el grupo de opciones predefinidas.

Haga clic en el botón **Archivo** si desea abrir un archivo de efectos predefinidos (*.FIX) exportado.

Ficha Posición

Configure los parámetros de transparencia, posición y tamaño de la ventana de superposición mediante los controles deslizantes o entradas directas de valores numéricos.

En la Figura 914 se muestran algunas opciones de colocación de muestra y los resultados en visualización del efecto.

Figura 914. Ficha Posición de Imagen en imagen 3D



Nota Los parámetros de posición y tamaño también se pueden definir mediante los botones de edición. Consulte *Botones de edición* en la página 848 para obtener más información.

Ficha Luz y sombra

Seleccione la opción Activar luz para añadir un efecto de reflejo de luz durante los movimientos de rotación de la ventana de superposición.

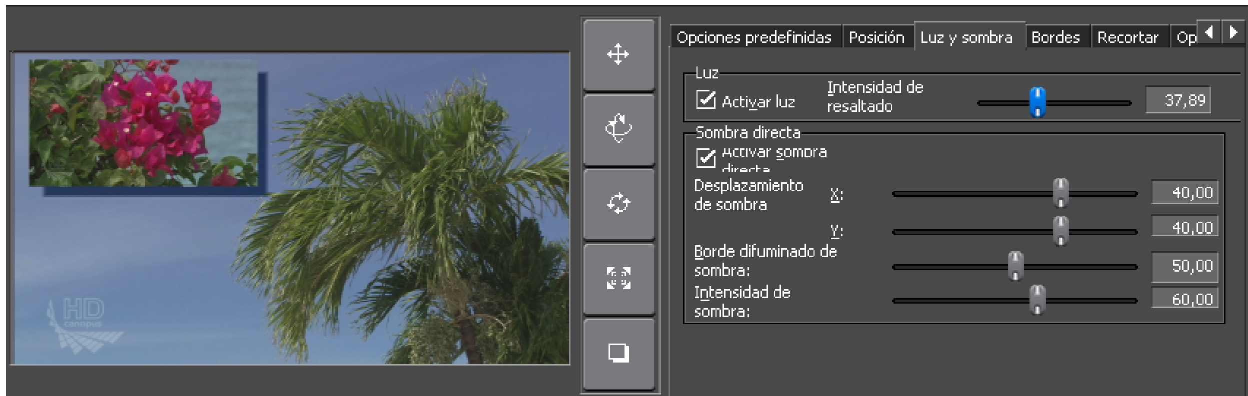
Si se activa el efecto de luz, defina la intensidad de la luz con el control deslizante o introduzca directamente un número.

Seleccione la opción Activar sombra directa para añadir una sombra a la ventana de superposición.

Si se activa una sombra directa, use los controles deslizantes o introduzca un número para definir los parámetros de desplazamiento de la sombra y la intensidad.

En la Figura 915 se muestran algunas opciones de sombra y luz de ejemplo y los resultados en la visualización del efecto.

Figura 915. Ficha Luz y sombra de Imagen en imagen 3D



Ficha Bordes

Seleccione la opción Utilizar borde coloreado para añadir un marco de color alrededor de la ventana de superposición.

Si se activa el borde coloreado, use los controles deslizantes o introduzca un número para definir el ancho y el alto del borde.

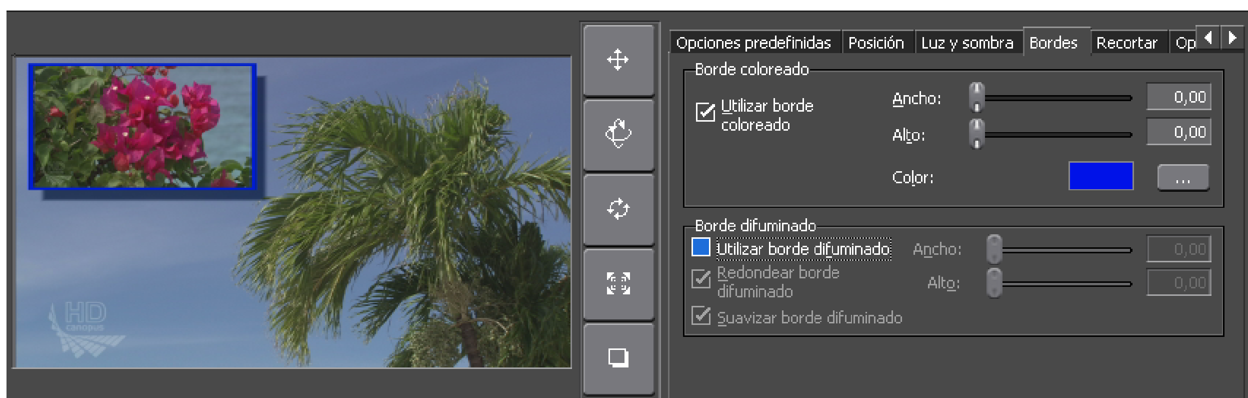
Haga clic en el botón **...** para seleccionar el color del borde.

Seleccione la opción Utilizar borde difuminado para fusionar los bordes de la ventana de superposición en el vídeo en segundo plano.

Si se activa el borde difuminado, use los controles deslizantes o introduzca un número para definir el ancho y el alto del borde; seleccione, si lo desea, las opciones de redondeo y suavizado.

En la Figura 916 se muestran algunas opciones de bordes de muestra y los resultados en visualización del efecto.

Figura 916. Ficha Bordes de Imagen en imagen 3D



Ficha Recortar

Recorte los bordes izquierdo, derecho, superior e inferior del vídeo en la ventana de superposición.

Use los controles deslizantes o introduzca un número para definir los parámetros de recorte en píxeles.

Seleccione la opción de cambiar tamaño para recortar si desea que la ventana de superposición se ajuste al tamaño del vídeo recortado. Si se anula la selección de esta opción, el vídeo recortado se amplía para ocupar el tamaño original de la ventana de superposición.

En la Figura 917 se muestran algunas opciones de recorte de muestra y los resultados en visualización del efecto.

Figura 917. Ficha Recorte de Imagen en imagen 3D



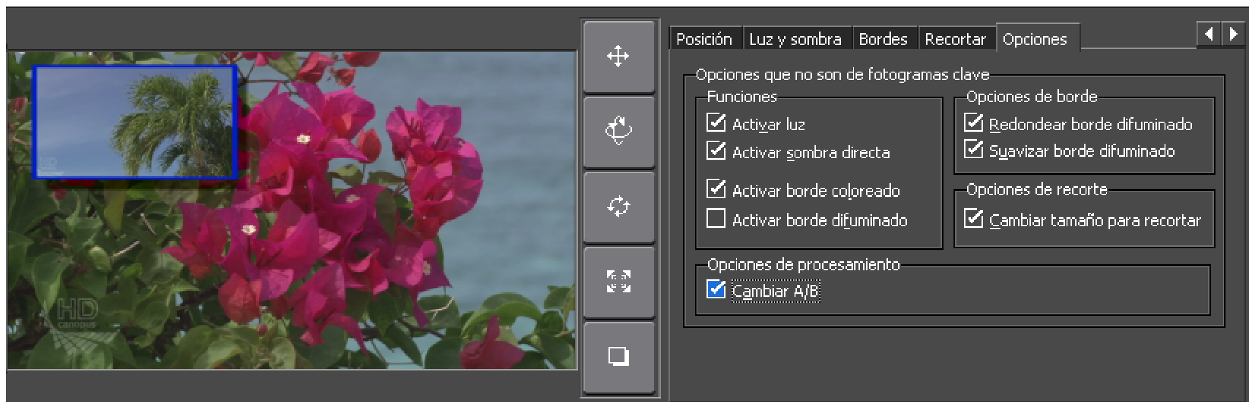
Ficha Opciones

En la ficha Opciones puede activar o desactivar características configuradas en las demás fichas de configuración.

Seleccione la opción Cambiar A/B si desea intercambiar el vídeo en segundo plano y el vídeo de la ventana de superposición.

En la Figura 918 se muestran algunos parámetros de opción de muestra y los resultados en visualización del efecto.

Figura 918. Ficha Opciones de Imagen en imagen 3D



Keyers

Los efectos keyer disponibles en EDIUS son Clave cromática, Clave de luminancia y Mate de pista.

Clave cromática

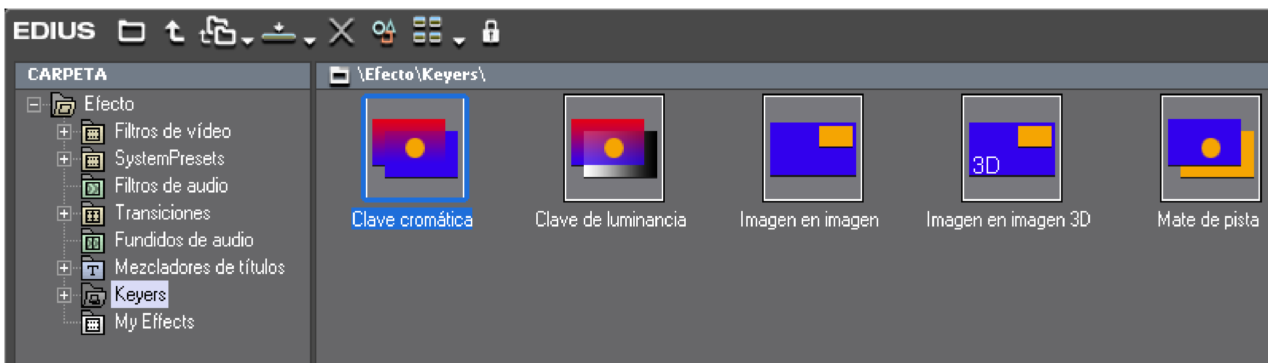
La clave cromática ofrece la posibilidad de eliminar partes de un vídeo según la selección de color y sustituir estas partes por otra fuente de vídeo. Con frecuencia, el vídeo de clave cromática se captura delante de una pantalla azul o verde y el color de la pantalla se elimina y se sustituye con un vídeo en segundo plano.

Para crear un efecto de clave cromática, haga lo siguiente:

1. Seleccione la carpeta Keyers en la Paleta de efectos, tal y como se muestra en la Figura 909.
2. Arrastre el efecto Clave cromática al área Mezclador del clip que estará en la ventana de superposición.

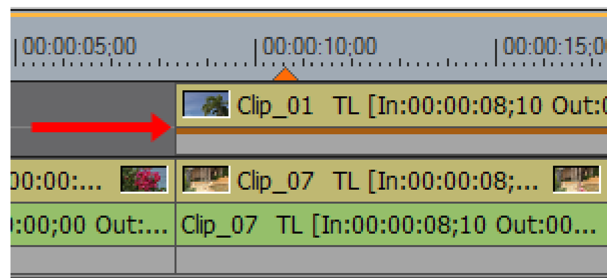
Nota Si la vista de efectos está oculta, los efectos de keyer aparecerán bajo la carpeta Keyers en la Paleta de efectos.

Figura 919. Efecto Clave cromática



Los clips con efectos Keyer aplicados muestran una línea marrón en la parte superior del área de mezclador, tal y como se muestra en la Figura 920.

Figura 920. Efectos Keyer en al área Mezclador

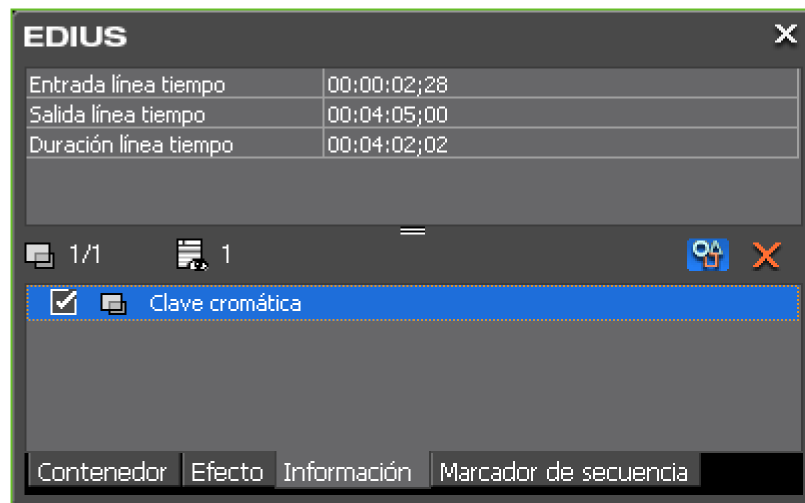


Configuración de efectos de Clave cromática

Para configurar un efecto de clave cromática que se haya aplicado a un clip, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el área Mezclador del clip al que se haya aplicado el efecto Clave cromática.
2. Abra la Paleta de información (consulte *Mostrar/Ocultar la Paleta de información* en la página 887 para obtener más información) tal y como se muestra en la Figura 921.

Figura 921. Paleta de información - Efecto Clave cromática

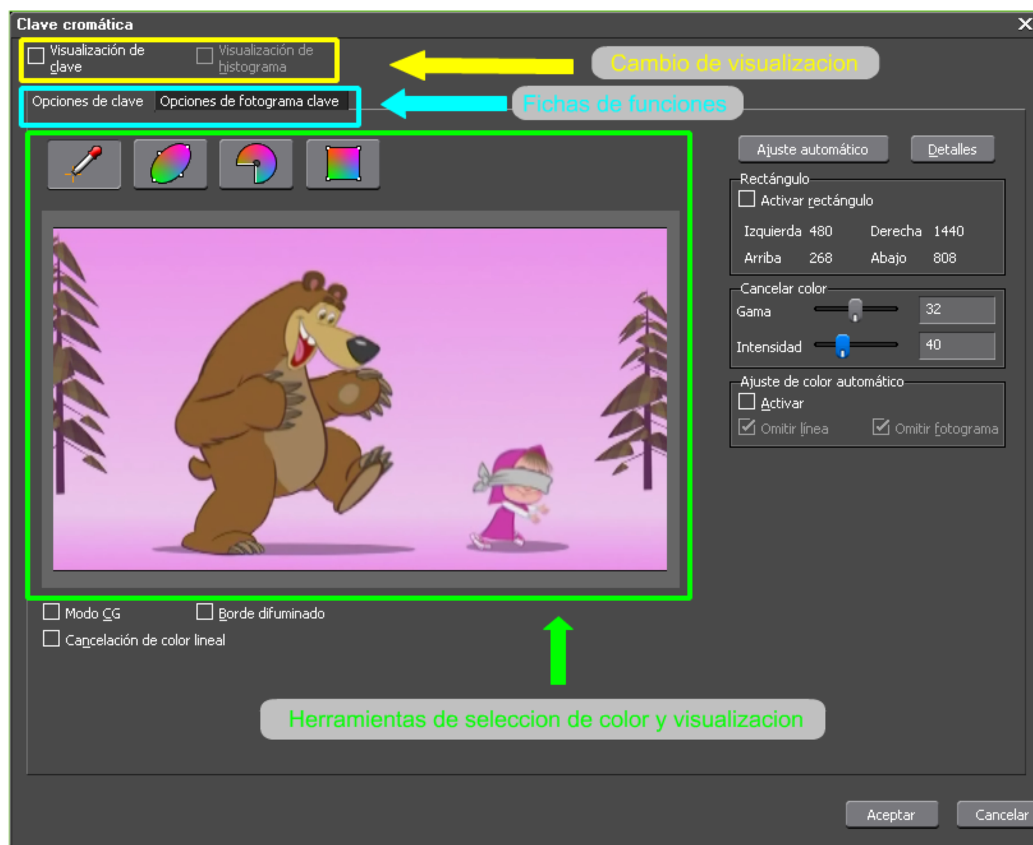


3. Haga doble clic en el efecto Clave cromática de la Paleta de información.

Nota También puede seleccionar el efecto Clave cromática y hacer clic en el botón **Opciones** (resaltado en azul en la Figura 921) en la Paleta de información.

Aparece el cuadro de diálogo Clave cromática que se muestra en la Figura 922.

Figura 922. Cuadro de diálogo Configuración de Clave Cromática

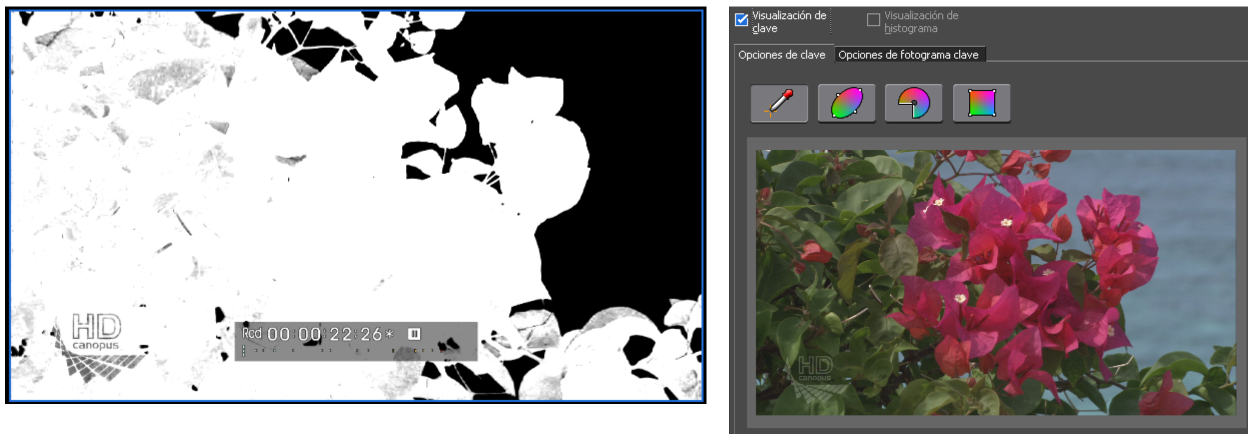


4. Configure las opciones de efectos de acuerdo con las explicaciones que puede ver a continuación y haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo.

Cambio de visualización

Seleccione Visualización de clave para mostrar en negro en el Grabador las partes del vídeo que se cortarán, de acuerdo con la selección de color actual. Consulte la Figura 923 si desea ver un ejemplo basado en la selección de color del cuentagotas de azul aguamarina en segundo plano.

Figura 923. Visualización de clave cromática

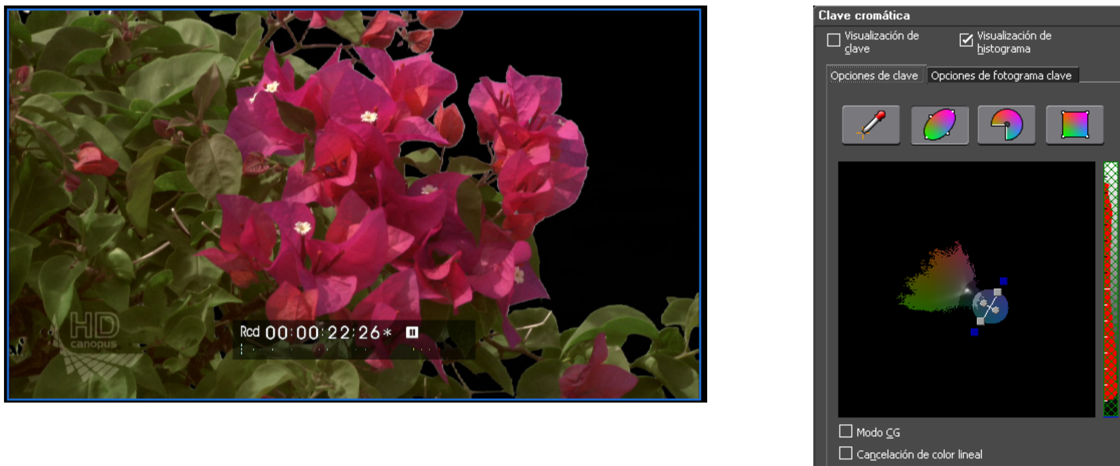


Seleccione la opción Visualización de histograma para mostrar un histograma de los colores que se pueden seleccionar para su eliminación.

Nota La opción Visualización de histograma no está disponible con el selector de color del cuentagotas.

Consulte la Figura 924 si desea ver un ejemplo de una visualización de histograma y una selección de color con el círculo de color.

Figura 924. Selección de color y visualización de histograma de clave de color



Selección de color

Las herramientas de selección de color permiten la selección del color (color clave) que eliminar y sustituir por el vídeo en segundo plano.

Hay cuatro métodos de selección de color. Cada uno de los ejemplos siguientes muestra la selección del agua como color clave mediante los cuatro métodos de selección (resaltados en azul en cada ejemplo) y el resultado en el grabador.

Figura 925. Selector de color de cuentagotas de Clave cromática



Figura 926. Selector de color de rueda de color de Clave cromática

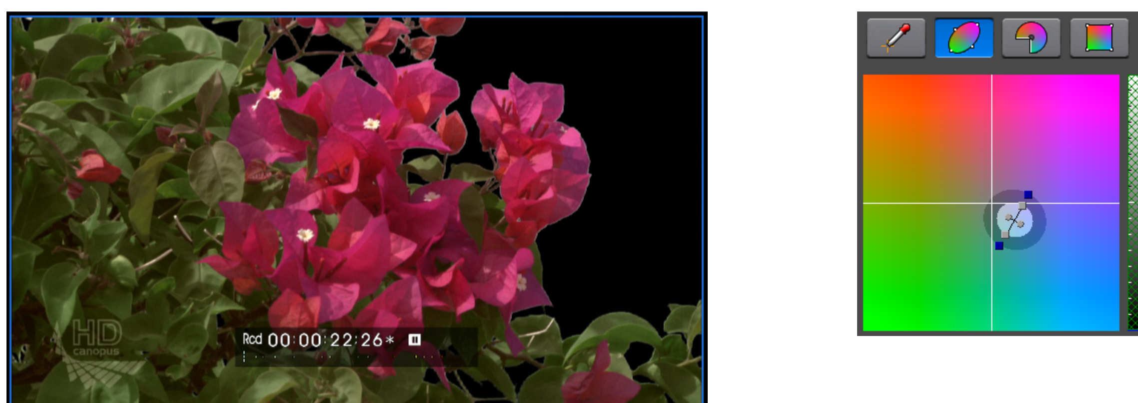


Figura 927. Selector de color de segmento de color de Clave cromática

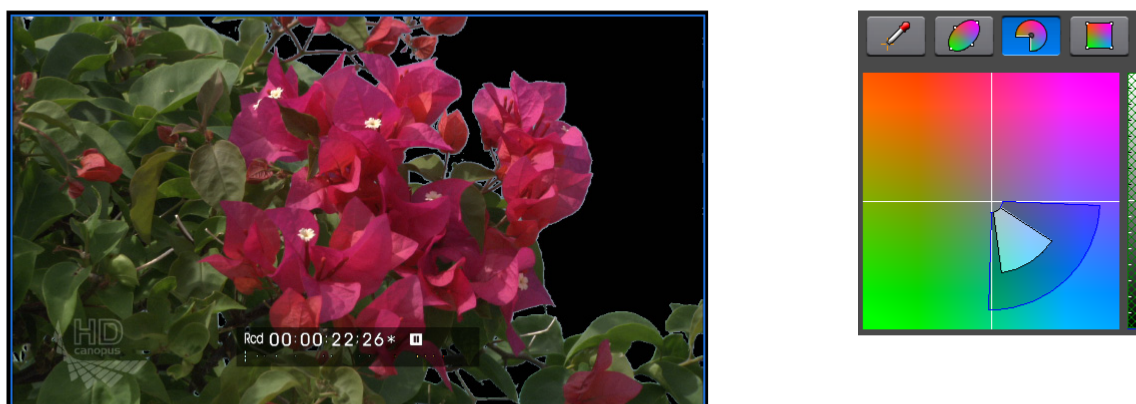
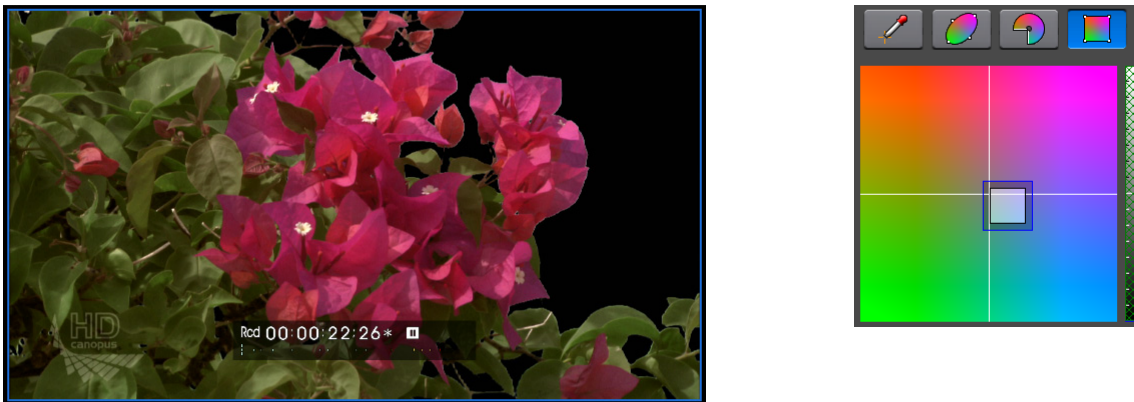


Figura 928. Selector de color de bloque de color de Clave cromática



Botón Ajuste automático

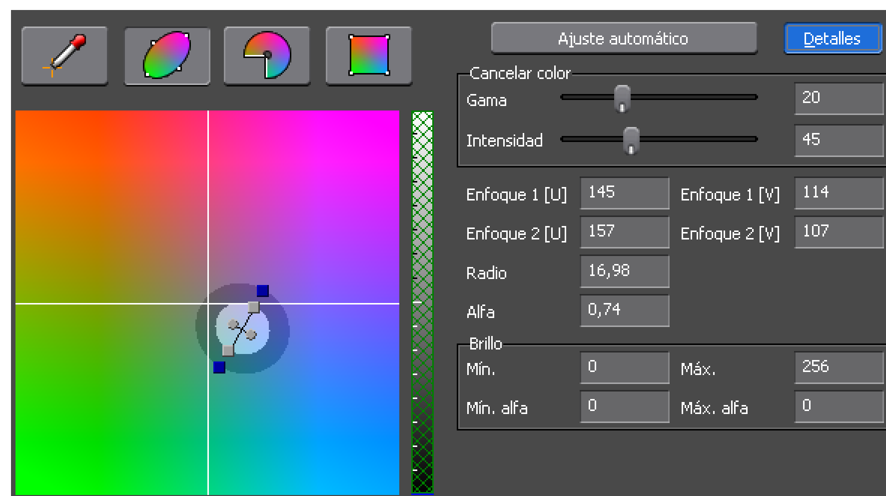
Haga clic en el botón **Ajuste automático** para definir automáticamente las opciones de keyer adecuadas para el color de clave seleccionado.

Botón Detalles

El botón Detalles muestra las opciones de keyer detalladas que se pueden modificar para ajustar los parámetros de color de clave. Estas opciones pueden ser diferentes, según el método de selección de color.

En la Figura 929 se muestran las opciones de Detalles para el selector de rueda de color.

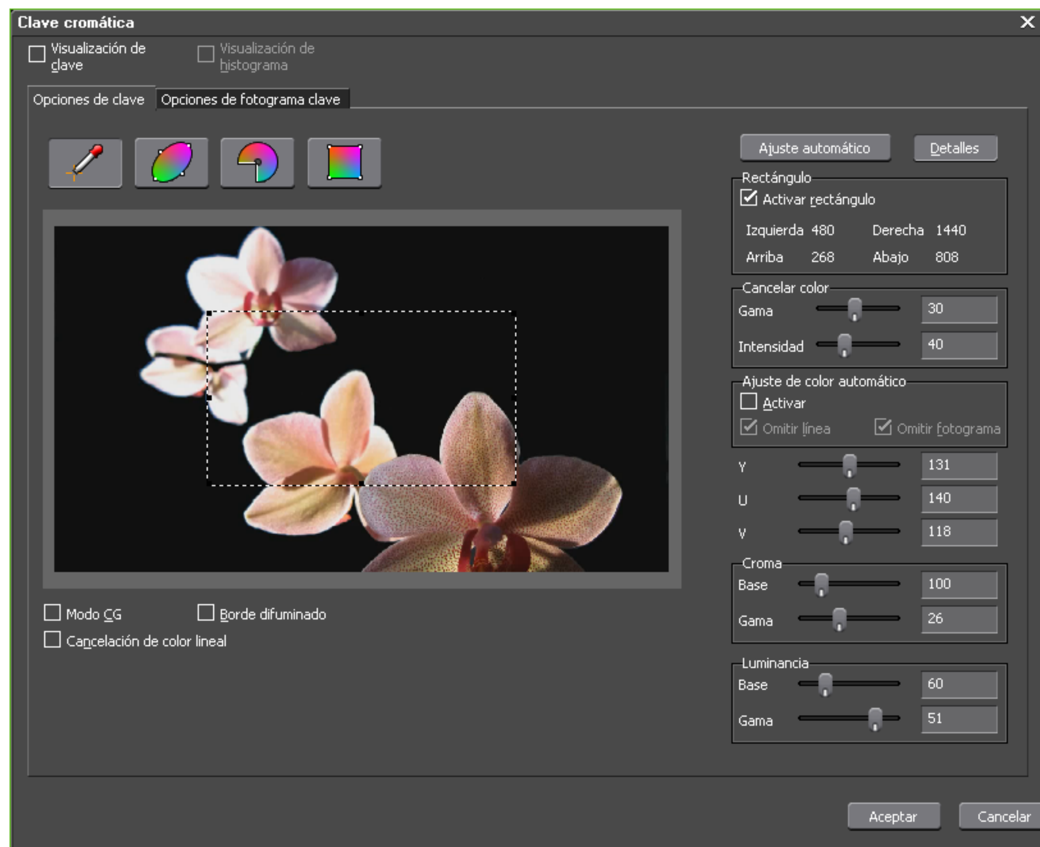
Figura 929. Detalle del selector de la rueda de color de Clave cromática



Rectángulo

La selección de la opción Activar rectángulo permite aplicar opciones de clave cromática a un área rectangular seleccionada del vídeo en lugar de a todo el vídeo, tal y como se muestra en la Figura 930.

Figura 930. Rectángulo de clave cromática activada



Cancelar color

Se utiliza Cancelar color para corregir las sombras tintadas por el segundo plano. Por ejemplo, al capturar un objeto que esté delante de una pantalla de color azul puede que la sombra esté tintada de azul. Se puede usar Cancelar color para ajustar de nuevo el tinte a una gama más neutral (gris).

Use los controles deslizantes o introduzca un número para ajustar la potencia y el intervalo de cancelación del color clave seleccionado como contrarios en las áreas donde el color clave seleccionado está delimitado por otros colores.

Ajuste de color automático

Active el ajuste de color automático para ajustar la variación de color clave automáticamente.

Modo CG

Seleccione esta opción para ajustar los parámetros de las imágenes generadas por CG. No se debe activar esta opción para imágenes naturales.

Borde difuminado

Seleccione esta opción para desenfocar el borde entre la imagen de fondo y la imagen superpuesta.

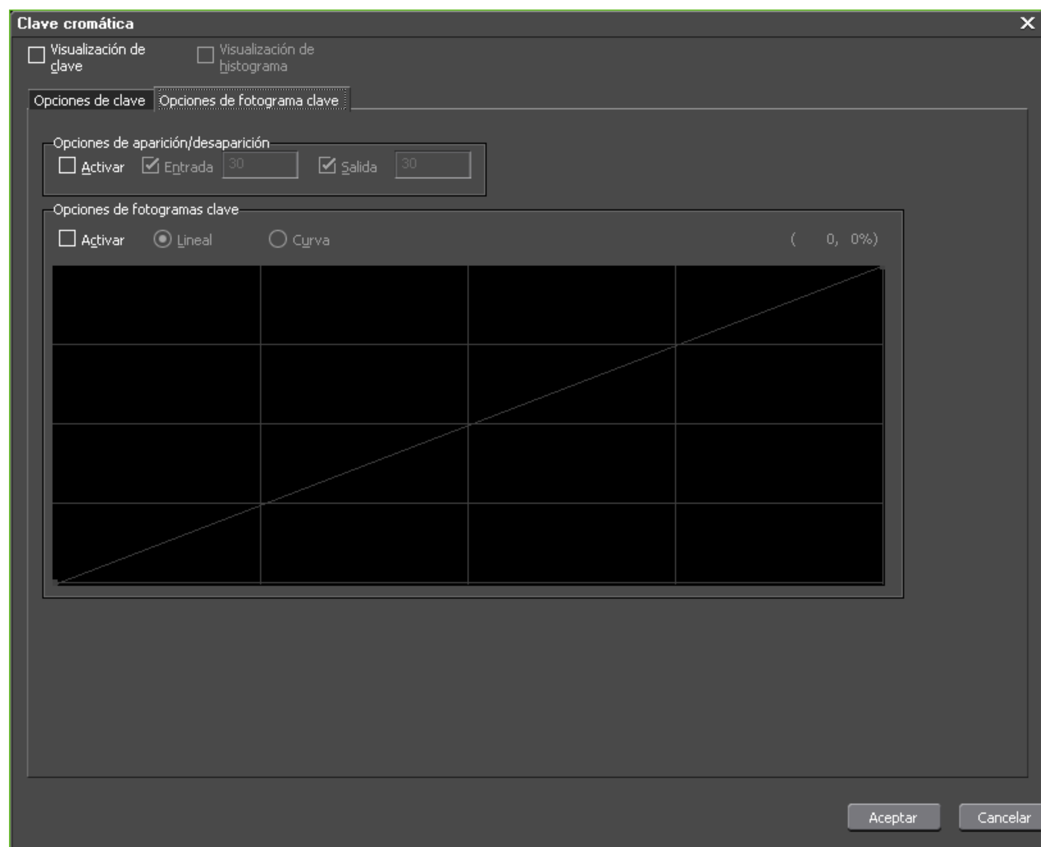
Cancelación de color lineal

Seleccione esta opción si hay un sangrado apreciable de la pantalla azul o verde, o bien si hay decoloración por reflejo. Cancelación de color lineal puede eliminar o reducir estos efectos con frecuencia.

Ficha Opciones de fotograma clave

Si se selecciona esta ficha, se muestran las opciones que aparecen en la Figura 931.

Figura 931. Ficha Opciones de fotograma clave



Opciones de aparición/desaparición

Active la opción de aparición/desaparición para añadir efectos de aparición y desaparición gradual en el área de color clave. La duración de la aparición y la desaparición gradual se determina mediante la introducción de varios fotogramas para el efecto.

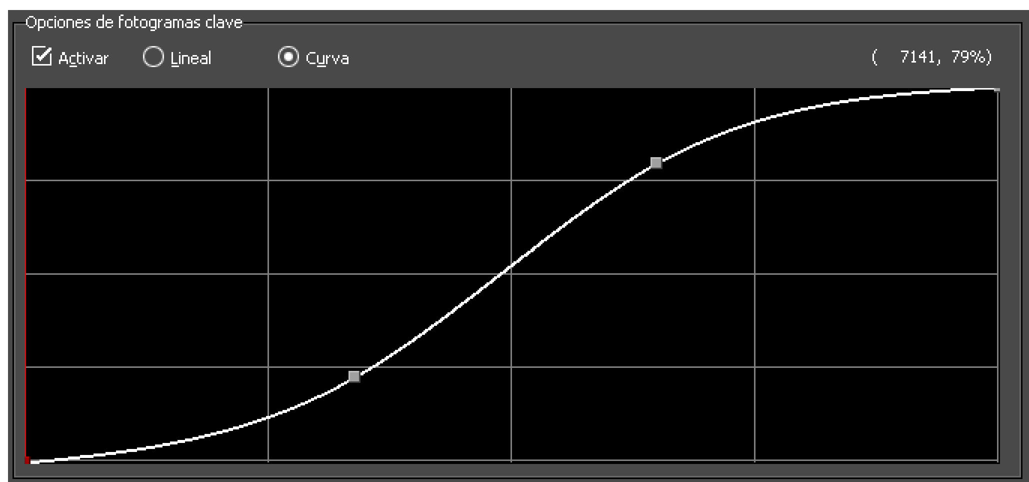
Opciones de fotogramas clave

Active esta opción para aumentar o reducir el efecto Clave cromática.

Haga clic en la línea de los puntos para añadir fotogramas clave y arrastrar los puntos para cambiar la configuración del efecto.

Seleccione Lineal o Curva como el modo donde aplicar los ajustes de efectos. Consulte la Figura 932 para ver un ejemplo de la opción de curva.

Figura 932. Curva de fotograma clave de clave cromática



Clave de luminancia

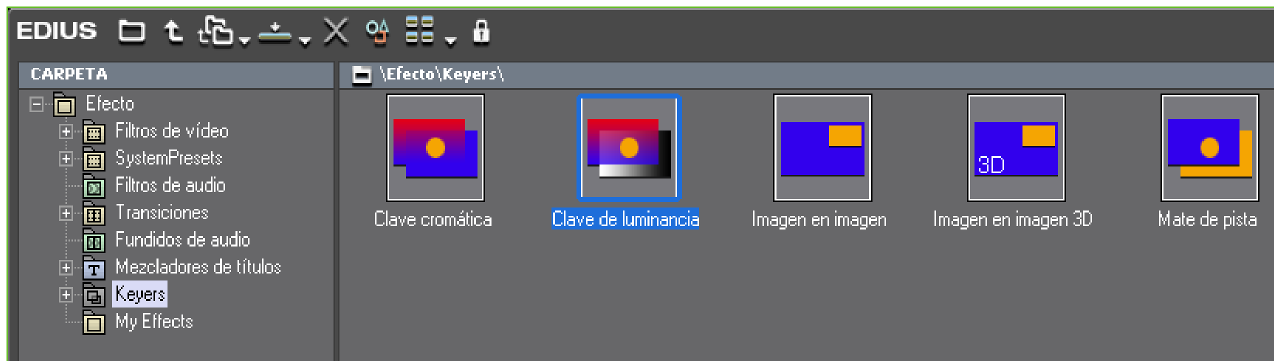
La clave de luminancia es parecida a la clave cromática excepto en que las claves se basan en un nivel de luminancia (brillo) determinado en lugar de un valor de color específico.

Para crear un efecto de clave de luminancia, haga lo siguiente:

1. Seleccione la carpeta Keyers en la Paleta de efectos, tal y como se muestra en la Figura 933.
2. Arrastre el efecto Clave de luminancia al área Mezclador del clip que estará en la ventana de superposición.

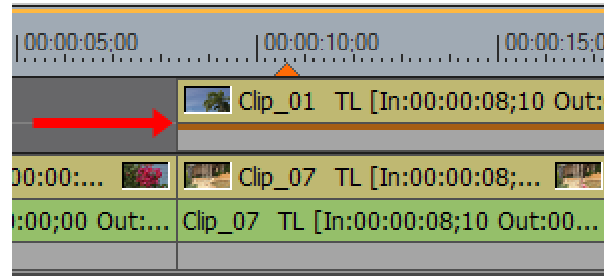
Nota Si la vista de efectos está oculta, los efectos de keyer aparecerán bajo la carpeta Keyers en la Paleta de efectos.

Figura 933. Efecto de Clave de luminancia



Los clips con efectos Keyer aplicados muestran una línea marrón en la parte superior del área de mezclador, tal y como se muestra en la Figura 934.

Figura 934. Efectos Keyer en al área Mezclador

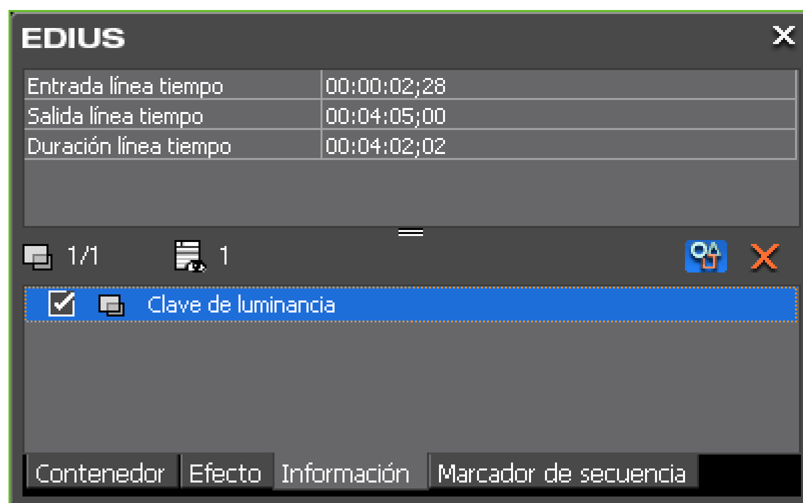


Configuración de efectos de Clave de luminancia

Para configurar un efecto de clave de luminancia que se haya aplicado a un clip, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el área Mezclador del clip al que se haya aplicado el efecto Clave de luminancia.
2. Abra la Paleta de información (consulte *Mostrar/Ocultar la Paleta de información* en la página 887 para obtener más información) tal y como se muestra en la Figura 935.

Figura 935. Paleta de información - Efecto Clave de luminancia

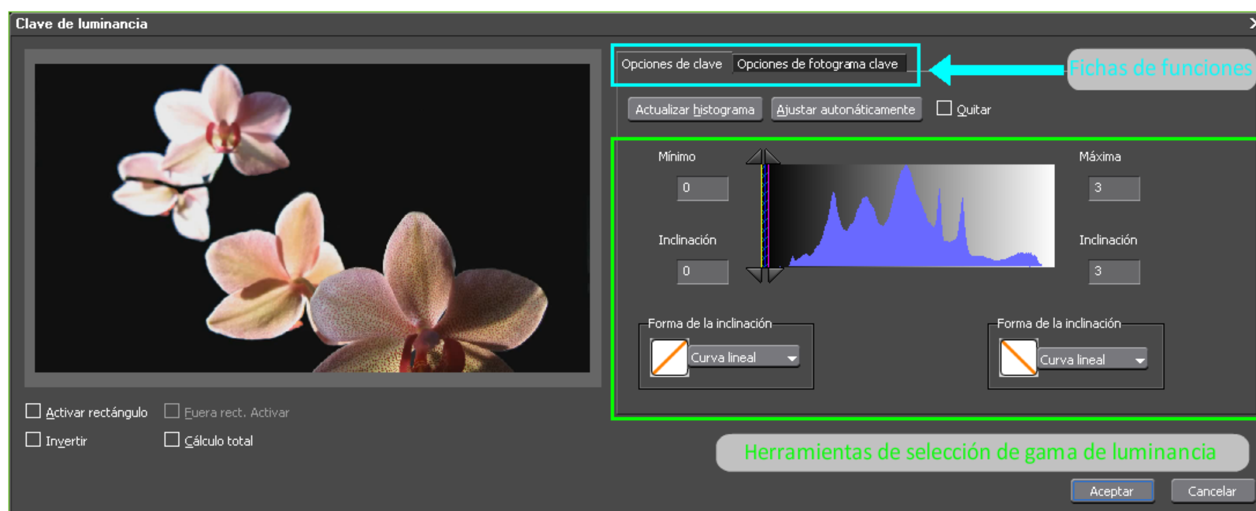


3. Haga doble clic en el efecto Clave de luminancia de la Paleta de información.

Nota También puede seleccionar el efecto Clave de luminancia y hacer clic en el botón **Opciones** (resaltado en azul en la Figura 921) en la Paleta de información.

Aparece el cuadro de diálogo Clave de luminancia que se muestra en la Figura 922.

Figura 936. Cuadro de diálogo Configuración de Clave de luminancia

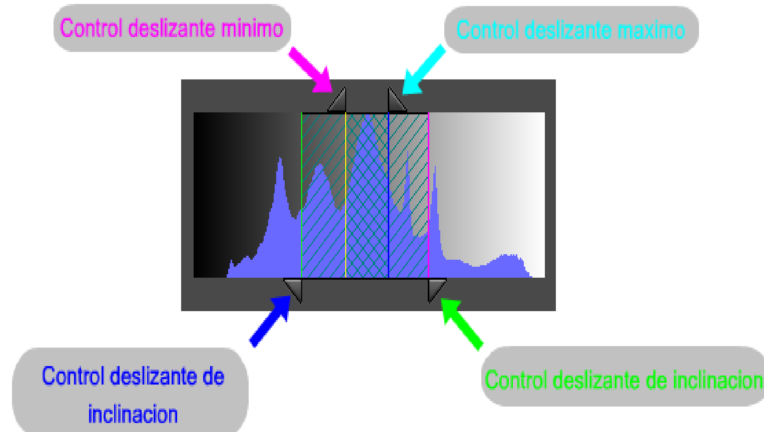


4. Configure las opciones de efectos de acuerdo con las explicaciones que puede ver a continuación y haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo.

Selección de gama de luminancia

Para especificar una gama sobre la que se aplican las opciones de clave de luminancia, mueva la inclinación, los controles deslizantes de máximo y mínimo o especifique los valores numéricos que desee directamente en los campos de entrada correspondientes.

Figura 937. Selección de gama de clave de luminancia



Las opciones de luminancia se aplican al área seleccionada del vídeo de este modo:

Aumento gradual

El intervalo entre el primer control deslizante de Inclinación y el control deslizante de Mínimo es sobre el que los efectos de luminancia aumentarán de manera gradual de 0 a 100 %.

Mantener al 100%

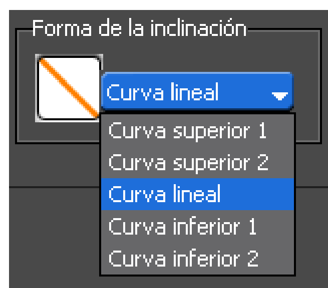
El intervalo entre los controles deslizantes de Mínimo y de Máximo es sobre el que los efectos de luminancia se mantendrán al 100 %.

Reducción gradual

El intervalo entre el control deslizante de Máximo y el segundo control deslizante de Inclinación es sobre el que los efectos de luminancia se reducirán de manera gradual de 100% a 0.

La forma de la inclinación entre la primera línea de inclinación y las líneas de mínimo y de máximo y la segunda línea de inclinación se define mediante la selección de la entrada deseada en las listas desplegables de Inclinación, tal y como se muestra en la Figura 938.

Figura 938. Forma de inclinación de luminancia



Botón Actualizar Histograma

Haga clic en el botón para actualizar el histograma de vídeo en la ventana Opciones de gama de luminancia.

Botón Ajustar automáticamente

Haga clic en este botón para aplicar automáticamente opciones de keyer de luminancia Haga ajustes manuales con el control deslizante o introduzca números en los campos para cambiar las opciones de ajuste automático.

Quitar

Active esta opción para devolver a la imagen las opciones originales y quitar las opciones de luminancia.

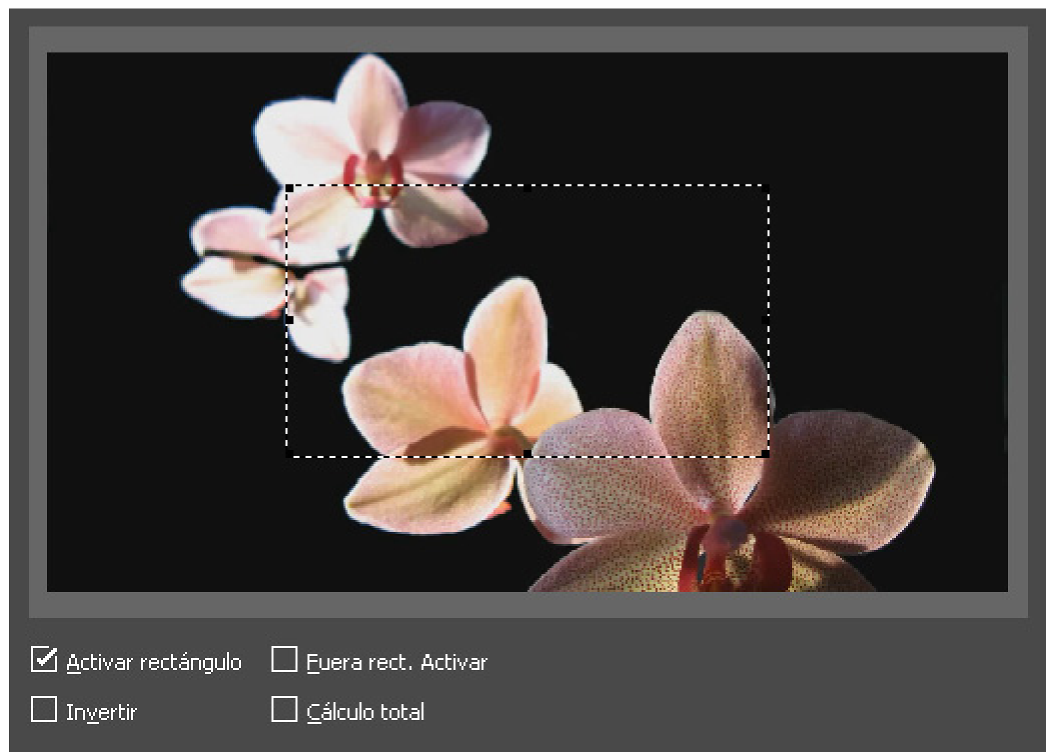
Activar rectángulo

La selección de la opción Activar rectángulo permite aplicar opciones de clave de luminancia a un área rectangular seleccionada del clip de vídeo en lugar de a todo el clip de vídeo, tal y como se muestra en la Figura 939.

El área fuera del rectángulo se vuelve completamente transparente y se revela la imagen en segundo plano de la pista con una numeración inferior.

Si se selecciona Activar rectángulo exterior, se aplican las opciones de clave de luminancia en el área rectangular solamente y el área fuera del rectángulo muestra el vídeo original sin ninguna opción de clave de luminancia aplicada.

Figura 939. Rectángulo de clave de luminancia activado



Invertir

La selección de esta opción invierte el intervalo al que se aplican las opciones de clave de luminancia. El histograma mostrará que las opciones se aplican a las áreas fuera de las líneas de inclinación.

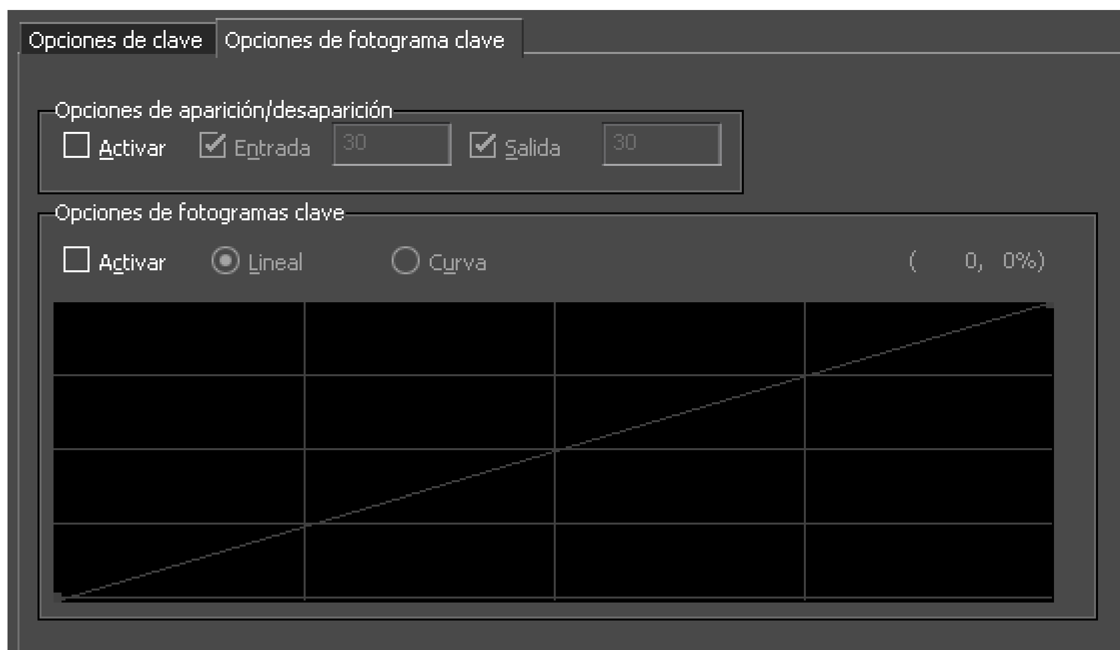
Cálculo total

Seleccione esta opción para calcular el área fuera del intervalo especificado por Activar rectángulo exterior.

Ficha Opciones de fotogramas clave

Si se selecciona esta ficha, se muestran las opciones que aparecen en la Figura 940.

Figura 940. Ficha Opciones de fotograma clave



Opciones de aparición/desaparición

Active la opción de aparición/desaparición para añadir efectos de aparición y desaparición gradual en el área de clave de luminancia. La duración de la aparición y la desaparición gradual se determina mediante la introducción de varios fotogramas para el efecto.

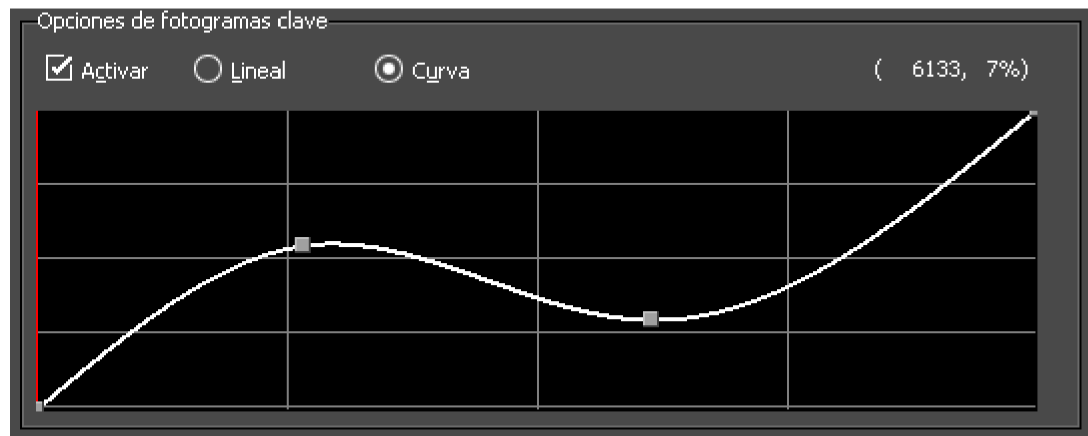
Opciones de fotogramas clave

Active esta opción para aumentar o reducir el efecto Clave de luminancia.

Haga clic en la línea de los puntos para añadir fotogramas clave y arrastrar los puntos para cambiar la configuración del efecto.

Seleccione Lineal o Curva como el modo donde aplicar los ajustes de efectos. Consulte la Figura 941 para ver un ejemplo.

Figura 941. Curva de fotograma clave de clave de luminancia



Mate de pista

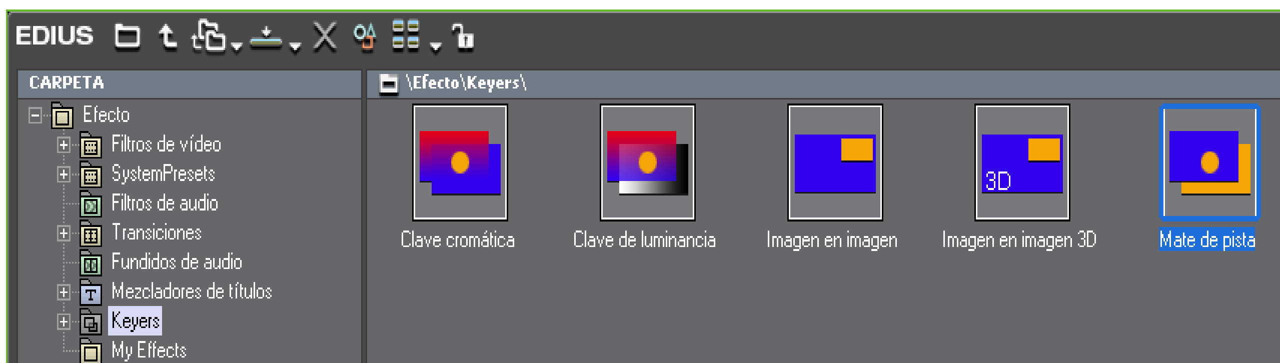
El efecto Mate de pista multiplica la luminancia o el canal alfa del clip mate por el canal alfa del clip de origen para crear un efecto de máscara en el clip de origen.

Para crear un efecto de mate de pista, haga lo siguiente:

1. Seleccione la carpeta Keyers en la Paleta de efectos, tal y como se muestra en la Figura 942.
2. Arrastre el efecto Mate de pista al área Mezclador del clip que estará en la ventana de superposición.

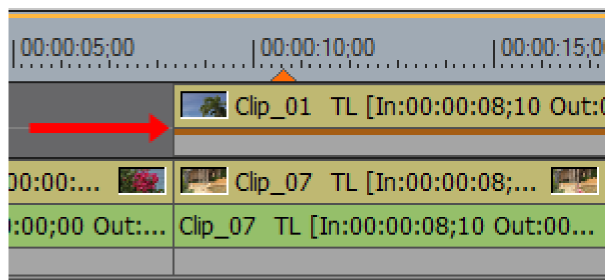
Nota Si la vista de efectos está oculta, los efectos de keyer aparecerán bajo la carpeta Keyers en la Paleta de efectos.

Figura 942. Efecto de Clave de luminancia



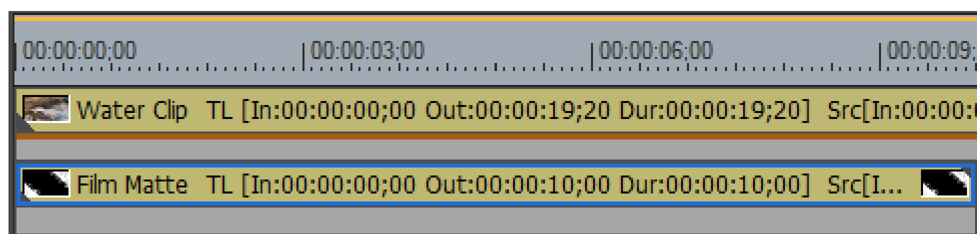
Los clips con efectos Keyer aplicados muestran una línea marrón en la parte superior del área de mezclador, tal y como se muestra en la Figura 943.

Figura 943. Efectos Keyer en al área Mezclador



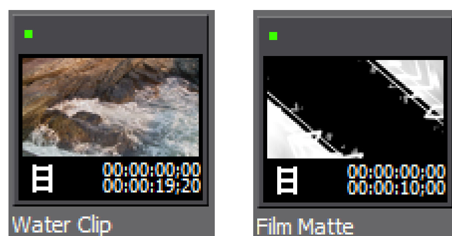
La Figura 944 ilustra un mate de película aplicado como efecto mate de pista al clip de agua en la pista superior de la línea de tiempo.

Figura 944. Mate de pista de película



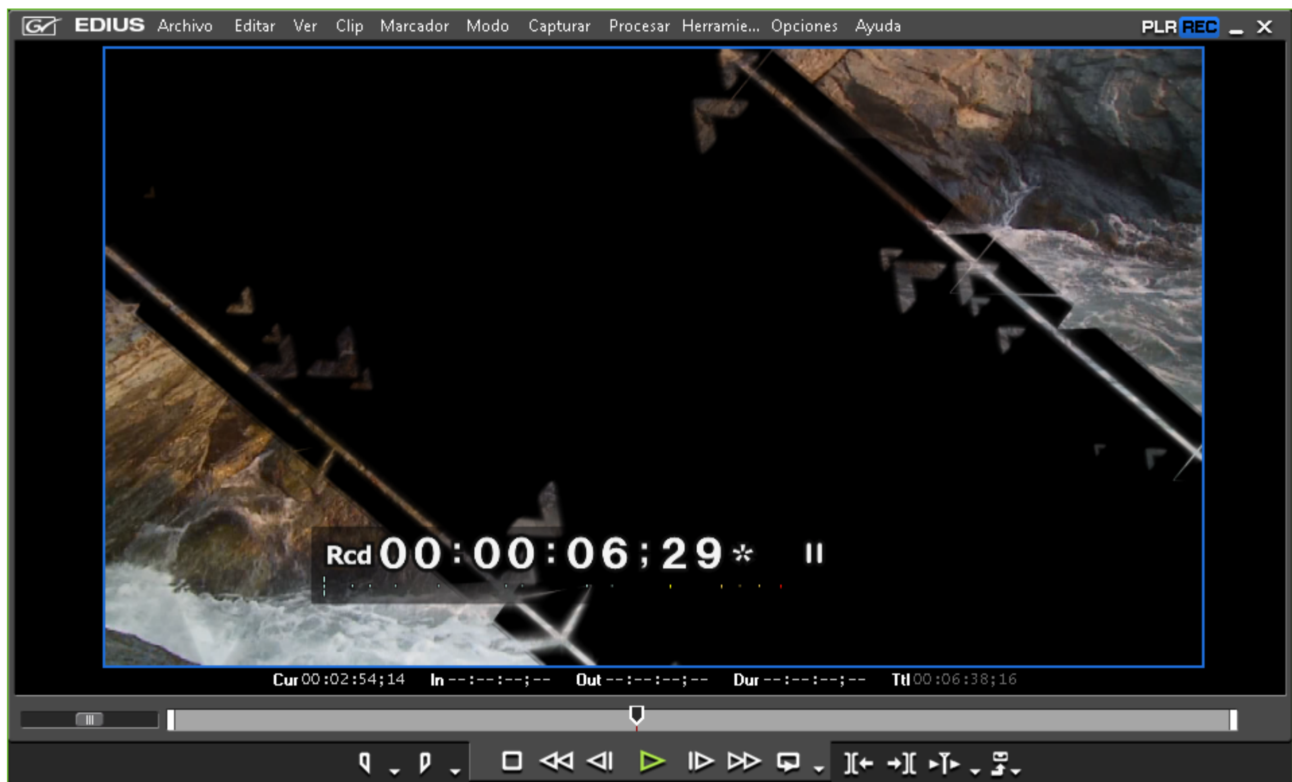
En la Figura 945 se muestran miniaturas del contenedor del clip de agua en la pista superior y del mate de película en la pista inferior.

Figura 945. Miniaturas de clip en contenedor



En el mate de película, las áreas blancas son el canal alfa. El vídeo del clip de agua aparecerá en las áreas blancas del mate de pista y las partes del vídeo detrás de las áreas negras estarán enmascaradas, como se ilustra en la Figura 946.

Figura 946. Mate de pista de película aplicado a clip de agua



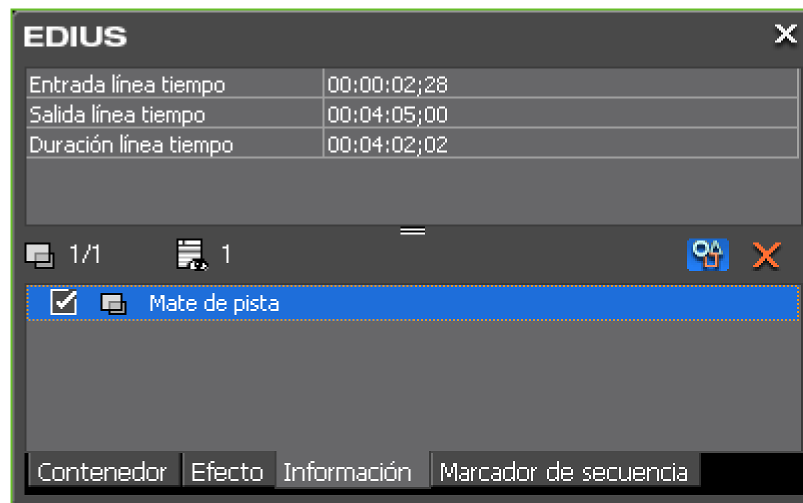
Configuración de efectos de mate de pista

Para configurar un efecto de mate de pista que se haya aplicado a un clip, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el área Mezclador del clip al que se haya aplicado el efecto Mate de pista.

2. Abra la Paleta de información (consulte *Mostrar/Ocultar la Paleta de información* en la página 887 para obtener más información) tal y como se muestra en la Figura 947.

Figura 947. Paleta de información - Efecto Mate de pista

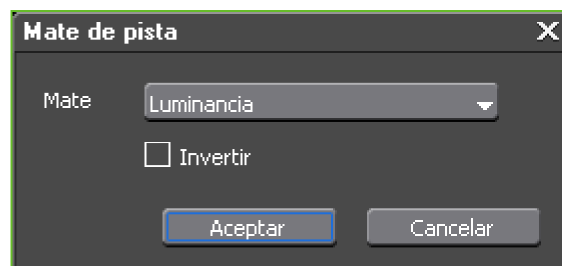


3. Haga doble clic en el efecto Mate de pista de la Paleta de información.

Nota También puede seleccionar el efecto Mate de pista y hacer clic en el botón **Opciones** (resaltado en azul en la Figura 947) en la Paleta de información.

Aparecerá el cuadro de diálogo Mate de pista que se muestra en la Figura 948.

Figura 948. Cuadro de diálogo de configuración de mate de pista



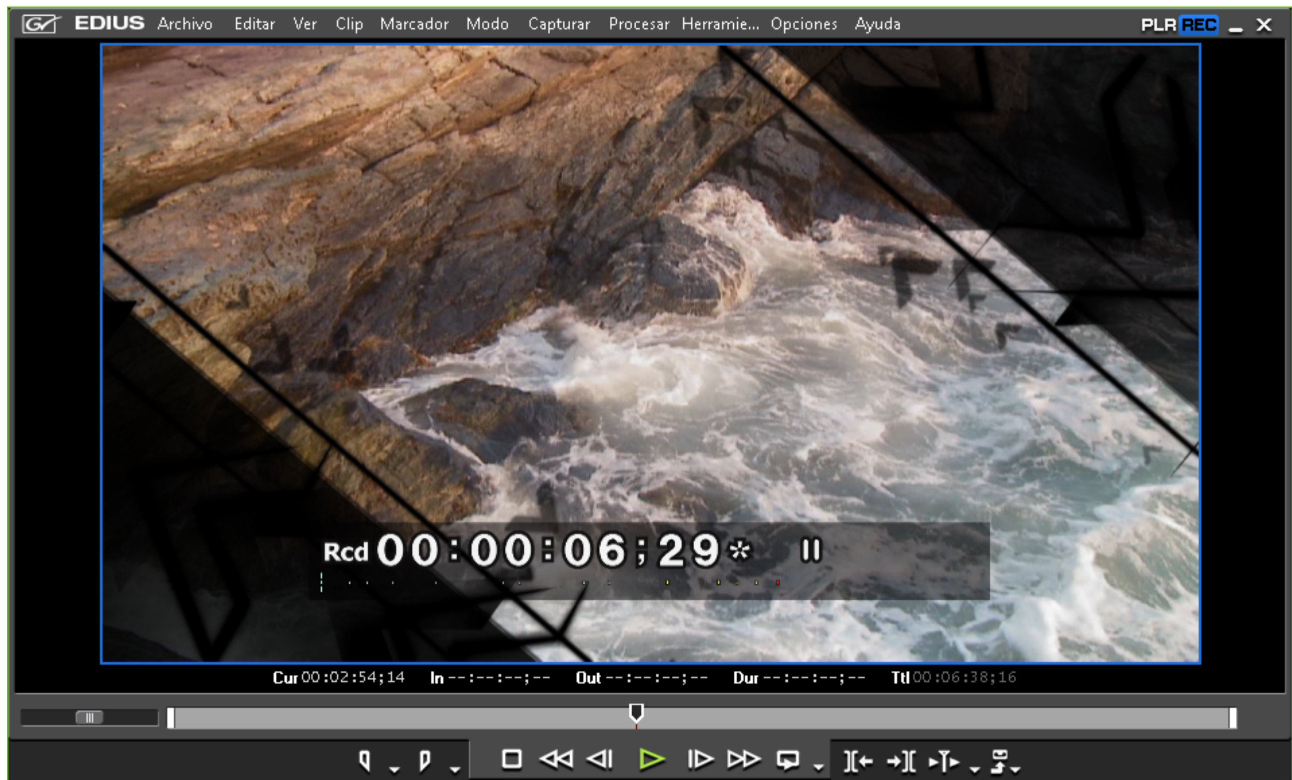
4. Seleccione el tipo de mate que desee:

- Luminancia: multiplica la luminancia (16~235) del clip mate como valor alfa entre 0 y 100% del clip de origen.
- Alfa: multiplica el valor alfa del clip mate por el valor alfa del clip de origen.

5. Seleccione la opción Invertir si desea invertir el canal alfa del clip mate.

La Figura 949 muestra el efecto de la inversión del canal alfa en el mate de película. Compárela con la Figura 946 en la página 873.

Figura 949. Mate de película con canal alfa invertido



6. Haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo y aplicar el efecto.

Consideraciones importantes

- Cuando no existe un clip mate, no se aplica el mate de pista.
- Cuando se aplica keyer o una transición al clip mate, se aplican después de haber aplicado el mate de pista.

Nota Esto también ocurre con los ajustes de banda elástica.

- Cuando se ajusta el mezclador de pistas del clip de origen, también puede ajustarse la transparencia cuando se aplica un mate de pista.

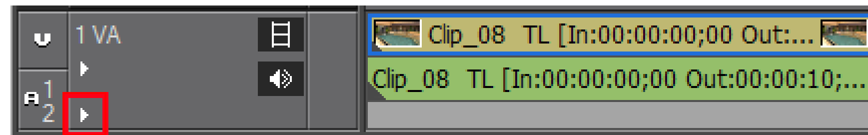
Ajustes de transparencia

Los ajustes de transparencia permiten cambiar la transparencia del clip de vídeo en la pista superior para que el clip de vídeo de la pista inferior se vuelva también visible.

Para ajustar la transparencia de un clip de vídeo, haga lo siguiente:

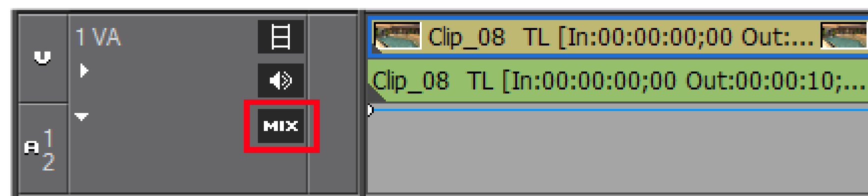
1. En el Panel de pista, haga clic en el botón **Expandir2** de la pista que contenga el clip de vídeo cuya transparencia desee ajustar. Consulte la Figura 950.

Figura 950. Botón Expandir2 en el Panel de pista



2. Haga clic en el botón **Mezclador** para activar el área Mezclador. Consulte la Figura 951.

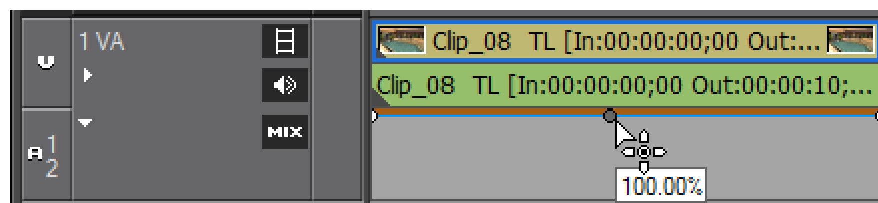
Figura 951. Botón Mezclador en el Panel de pista



3. Haga clic en un punto de la banda elástica en el que quiera definir un fotograma clave. Consulte la Figura 952.

Nota Para ajustar la transparencia de todo el clip, arrastre la línea mientras pulsa la tecla [**ALT**].

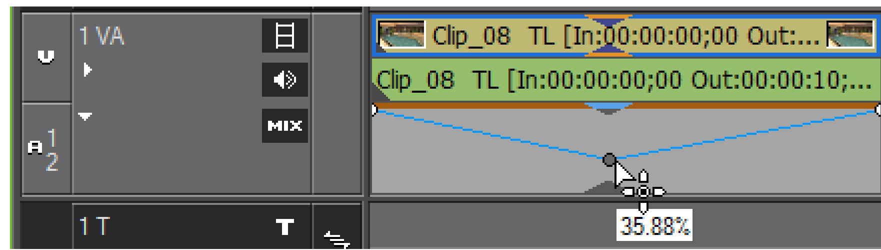
Figura 952. Definir fotograma clave en banda elástica



4. Arrastre el punto de fotograma clave para ajustar la transparencia. Consulte la Figura 953.

Nota Para hacer ajustes de precisión en la banda elástica, mantenga pulsada la tecla [**CTRL**] mientras arrastra el punto de fotograma clave.

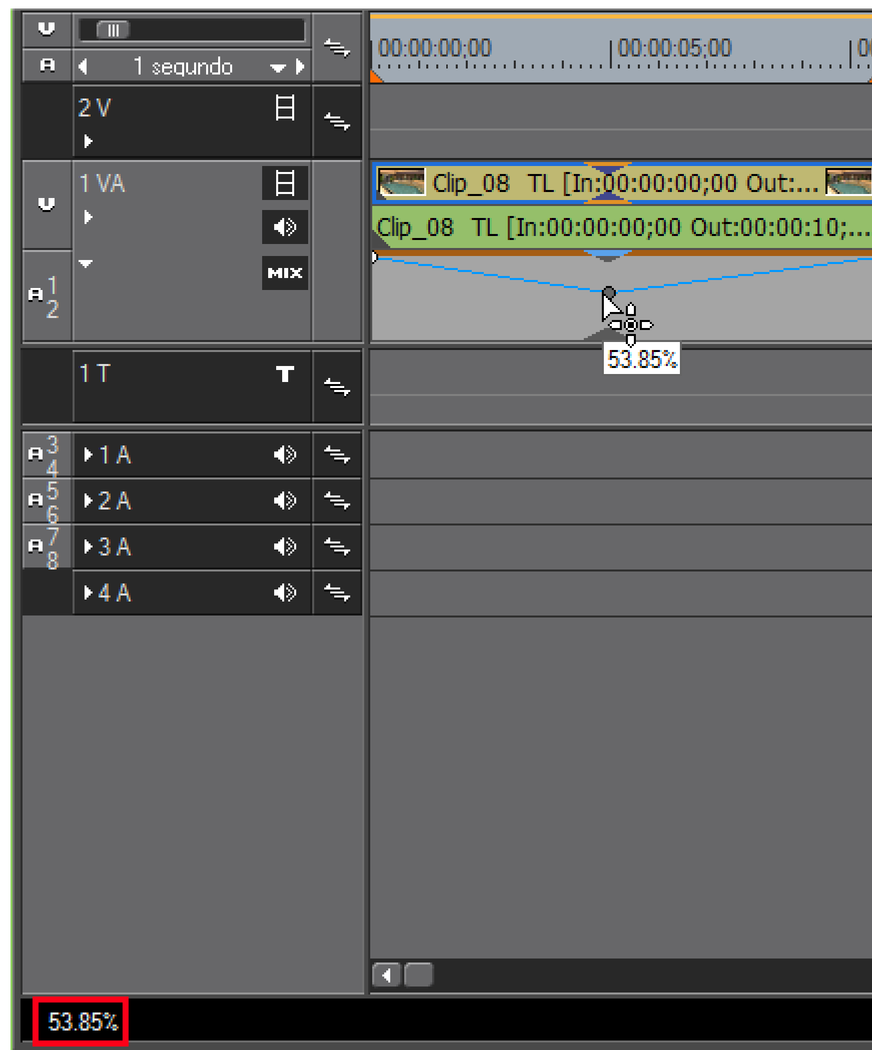
Figura 953. Ajustar la transparencia de fotogramas clave



Mientras arrastra el punto de fotograma clave, la opción de transparencia aparece en la esquina inferior izquierda de la ventana Línea de tiempo, además de la información sobre herramientas, tal y como se muestra en la Figura 954. El clip de vídeo es completamente transparente cuando la opción llega al 0%.

Nota El ajuste, eliminación e inicialización de los puntos de banda elástica para los fotogramas clave de transparencia se lleva a cabo mediante los mismos procedimientos que la banda elástica de sonido. Consulte *Introducción de ajustes de valores* en la página 979 y *Eliminación o inicialización de puntos de banda elástica* en la página 982 para obtener más información.

Figura 954. Visualización de transparencia de la línea de tiempo



Efectos Aparición/Desaparición gradual

Los efectos de aparición gradual hacen que un clip de vídeo aparezca poco a poco; los efectos de desaparición gradual hacen que desaparezca poco a poco.

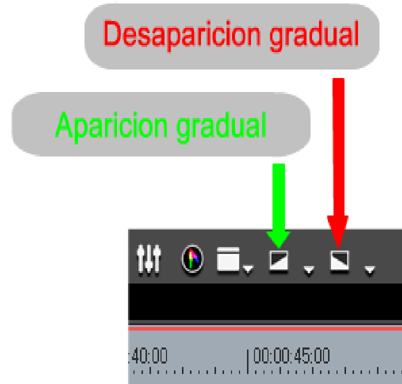
Para definir los efectos de aparición o desaparición gradual, siga estos pasos:

1. Seleccione un clip en la línea de tiempo al que desee aplicar efectos de aparición o desaparición gradual.
2. Coloque el cursor de la línea de tiempo en el fotograma final para un efecto de aparición gradual o en el fotograma de inicio para un efecto de desaparición gradual.

3. Haga clic en el botón **Aparición gradual** o **Desaparición gradual** en la línea de tiempo. Consulte la Figura 955.

Nota De forma predeterminada, estos botones no están en la línea de tiempo. Para añadirlos, consulte *Opciones de Botón* en la página 225.

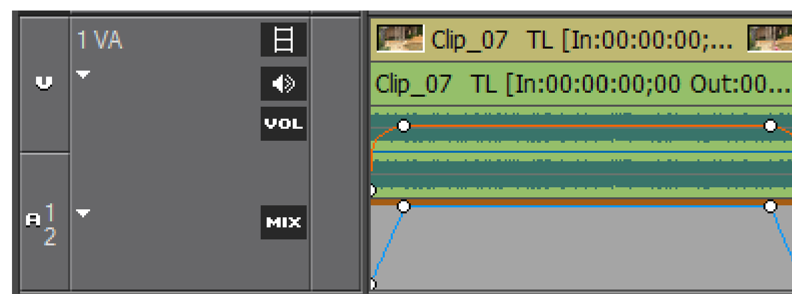
Figura 955. Botones Aparición gradual y Desaparición gradual de la línea de tiempo



Nota Aparece una línea de color marrón en la parte superior del área del mezclador del clip con un efecto de aparición o desaparición gradual aplicado.

Las opciones Aparición gradual y Desaparición gradual son visibles en las áreas de mezclador y forma de onda de sonido de la pista, como se muestra en la Figura 956. Haga clic en los botones Expandir1 y Expandir2 para expandir la pista si estos elementos no están ya visibles. Se añade un punto de fotograma clave donde termina una aparición gradual y empieza una desaparición gradual.

Figura 956. Fotogramas clave de Aparición gradual y Desaparición gradual de la línea de tiempo



Operaciones relacionadas:

Para eliminar un efecto de aparición o desaparición gradual, elimine las partes de sonido y vídeo por separado mediante este método:

- Para eliminar una aparición o desaparición gradual de sonido, haga clic con el botón derecho en el clip y seleccione Eliminar partes>Banda elástica de sonido>Volumen en el menú.

Nota Otro método es pulsar las teclas [**MAYÚS**]+[**ALT**]+[**H**].

- Para eliminar una aparición o desaparición gradual de vídeo, haga clic con el botón derecho en el clip y seleccione Eliminar partes>Mezclador>Transparencia en el menú.

Nota Otro método es pulsar las teclas [**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**ALT**]+[**G**].

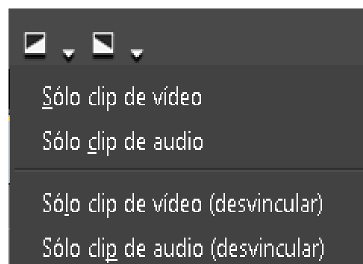
Aplique Aparición/Desaparición gradual al vídeo o al sonido solamente

Para aplicar un efecto de aparición o desaparición gradual únicamente a la parte de vídeo o de sonido de un clip, haga lo siguiente:

1. Seleccione un clip en la línea de tiempo al que desee aplicar efectos de aparición o desaparición gradual.
2. Coloque el cursor de la línea de tiempo en el fotograma final para un efecto de aparición gradual o en el fotograma de inicio para un efecto de desaparición gradual.
3. Haga clic en el botón de lista (▽) en el botón **Aparición gradual** o **Desaparición gradual** y seleccione una de las siguientes opciones del menú (consulte la Figura 957):

- Sólo clip de vídeo: aplica la aparición gradual o la desaparición gradual al vídeo solamente.
- Sólo clip de sonido: aplica la aparición gradual o la desaparición gradual al sonido solamente.
- Sólo clip de vídeo (desvincular): aplica la aparición gradual o la desaparición gradual en la parte de vídeo del clip seleccionado solamente si el clip está vinculado o es parte de un grupo.
- Sólo clip de sonido (desvincular): aplica la aparición gradual o la desaparición gradual en la parte de sonido del clip seleccionado solamente si el clip está vinculado o es parte de un grupo.

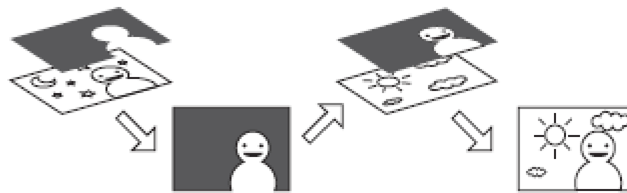
Figura 957. Menú Aparición gradual de la línea de tiempo



Canal Alfa

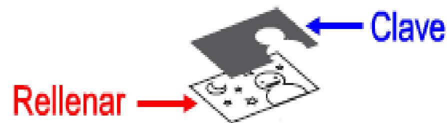
Un clip con opciones de transparencia que oculta las partes no deseadas del clip se puede superponer como canal alfa en un segundo clip de segundo plano. El resultado es un compuesto de ambos clips, tal y como se muestra en la Figura 958.

Figura 958. Ejemplo de canal alfa



El clip del que se extraen las partes que desea se denomina “Relleno”. La máscara de transparencia que extrae imágenes del relleno recibe el nombre de “Clave”, tal y como se muestra en la Figura 959.

Figura 959. Relleno y Clave de Canal Alfa



Las funciones de Canal Alfa no se admiten cuando los parámetros siguientes son diferentes de las imágenes de Clave y Relleno:

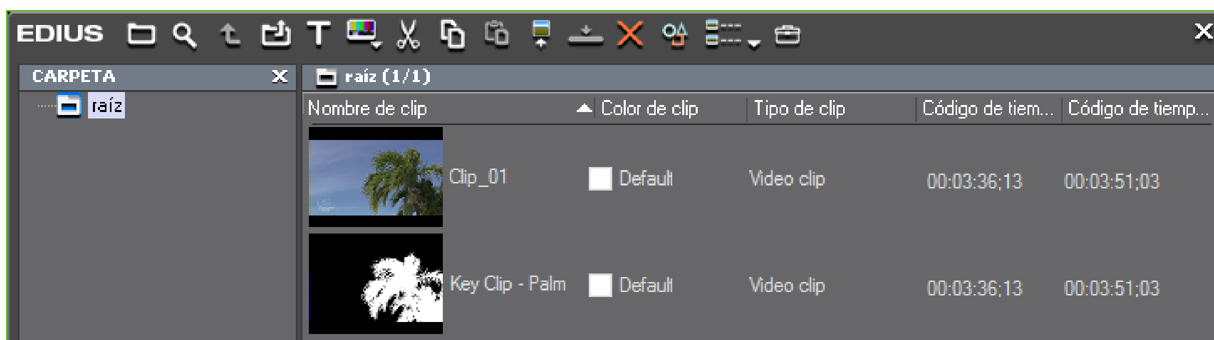
- Tamaño de imagen
- Tasa de fotogramas
- Proporción
- Orden de campo (no se admiten Primero campo inferior ni Primero campo superior - No se admite una combinación de Primero campo superior y Primero campo inferior)
- Uno o los dos clips no tienen una duración definida.

Nota La relación de aspecto y el orden de campo de un clip está visible en la Paleta de información.

Para crear un clip compuesto de Canal Alfa, siga estos pasos:

1. Guarde los que serán clips de clave y relleno en el contenedor, tal y como se muestra en la Figura 960.

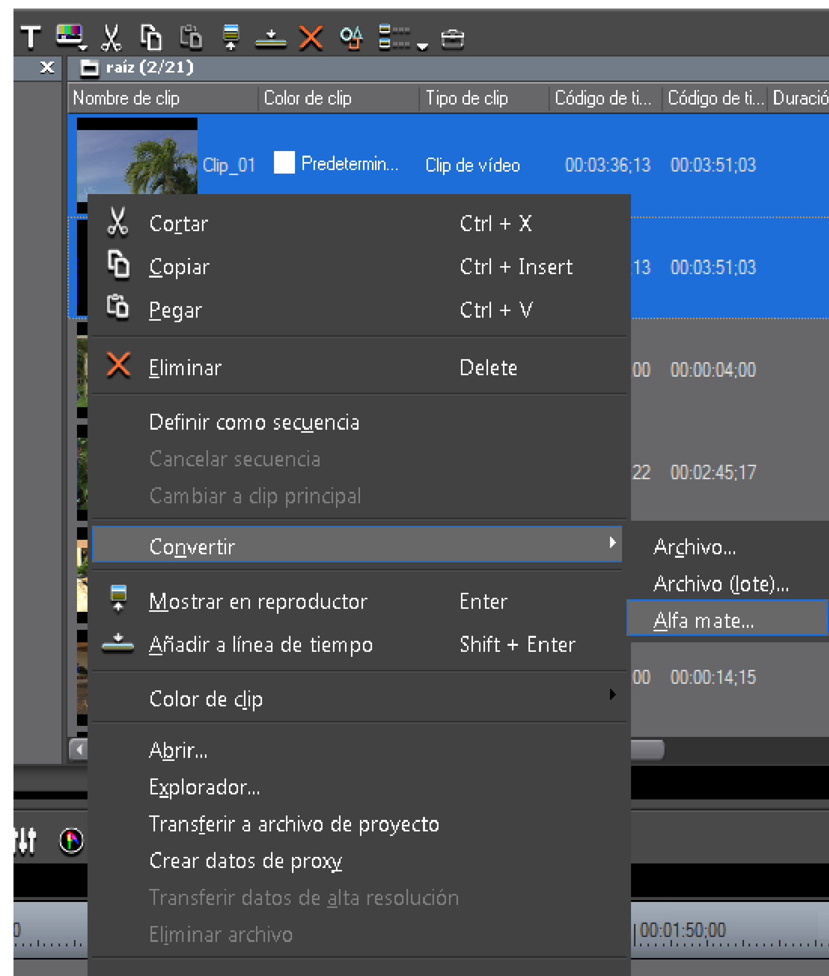
Figura 960. Clips de relleno y clave en el contenedor



2. Seleccione los dos clips que utilizar como relleno y clave

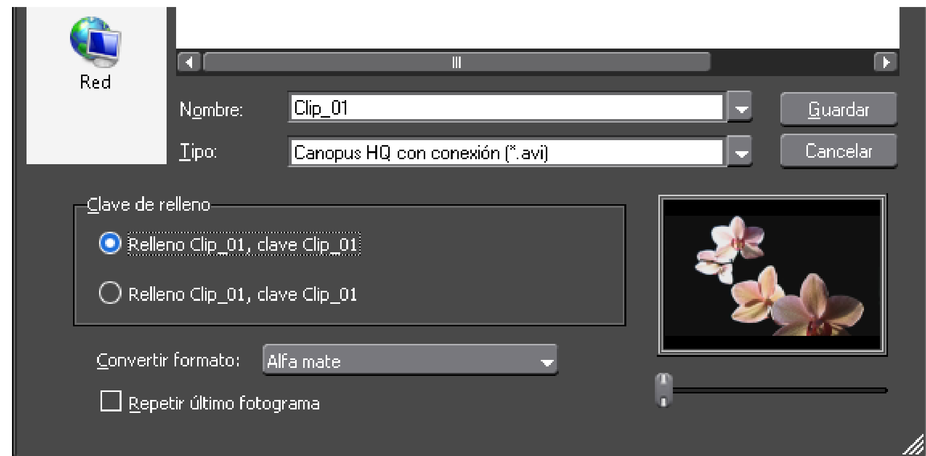
3. Haga clic con el botón derecho en los clips y seleccione Convertir>Alfa mate en el menú. Consulte la Figura 961.

Figura 961. Menú Clip - Alfa mate



Aparece el cuadro de diálogo Guardar como, tal y como se muestra en la Figura 962.

Figura 962. Cuadro de diálogo Guardar como de Alfa mate



4. Defina los parámetros para guardar, de acuerdo con las explicaciones que siguen.

Guardar como tipo

En la lista desplegable, especifique el formato de archivo del archivo guardado. Las opciones pueden incluir Canopus HQ, sin pérdida de Canopus, RGB sin comprimir, etc. y dependen del formato de los clips de relleno y clave originales.

Selección de clave o de relleno

Haga clic en el botón de selección pertinente para seleccionar qué clip es el de relleno y cuál es el de clave.

Convertir formato

En la lista desplegable de conversión de formato, seleccione el elemento del clip de clave que utilizar para el canal alfa.

Alfa mate

Seleccione este formato si el clip de clave incluye un canal alfa que se aplicará al clip de relleno.

Alfa mate (invertir)

Seleccione este formato si el clip de clave incluye un canal alfa, pero el canal debe invertirse cuando se aplica al clip de relleno.

Luminancia mate

Seleccione este formato al aplicar el nivel de luminancia (de 0% a 100%) del clip de clave como canal alfa para el clip de relleno, donde un nivel de luminancia de 100% significa 100% de transparencia.

Luminancia mate (invertir)

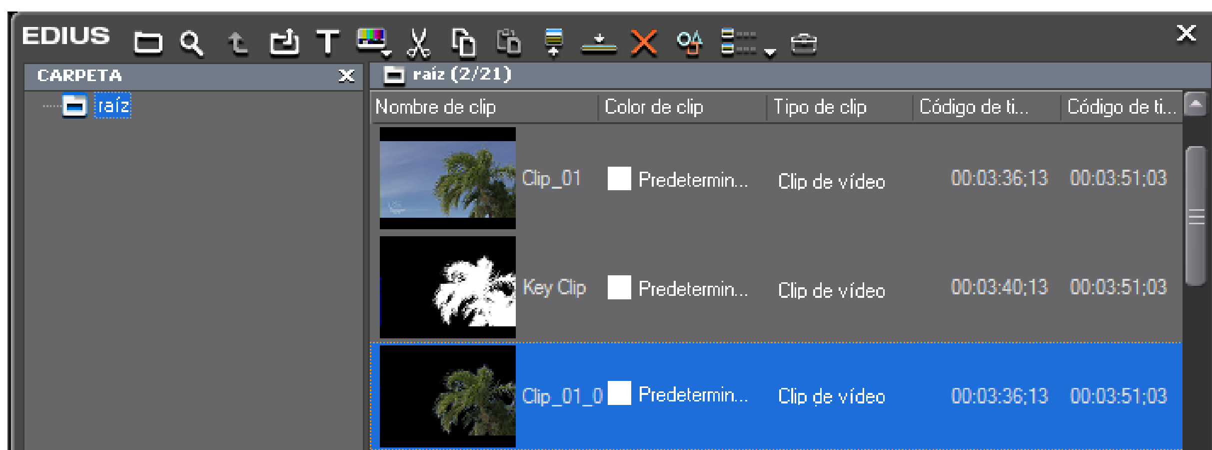
Seleccione este formato al aplicar el nivel de luminancia (de 0% a 100%) del clip de clave como canal alfa para el clip de relleno, donde un nivel de luminancia de 0% significa 100% de transparencia.

Repetir último fotograma

Seleccione esta opción para repetir el último fotograma del clip de clave para hacer que coincida la duración del clip de relleno cuando el clip de clave es más corto.

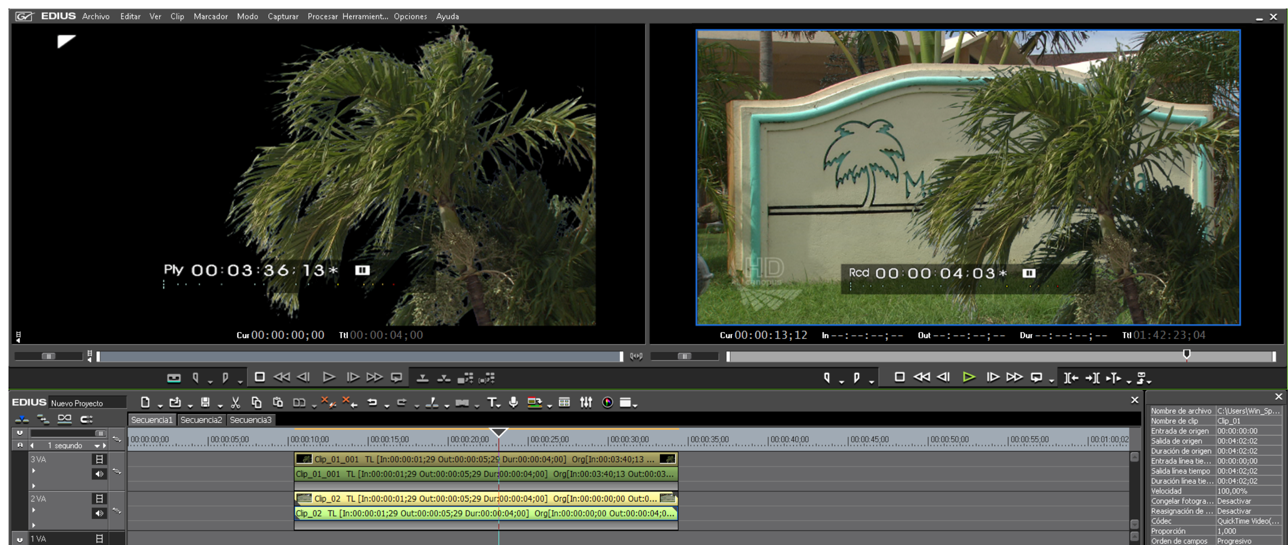
5. Haga clic en el botón **Guardar** para crear el clip de canal alfa que se guarda automáticamente en el contenedor. Consulte la Figura 963.

Figura 963. Clip de canal alfa guardado en el contenedor



6. Coloque el clip de canal alfa y el clip de segundo plano en la línea de tiempo para crear el compuesto de vídeo, tal y como se muestra en la Figura 964.

Figura 964. Compuesto de clip de Canal alfa y Segundo plano

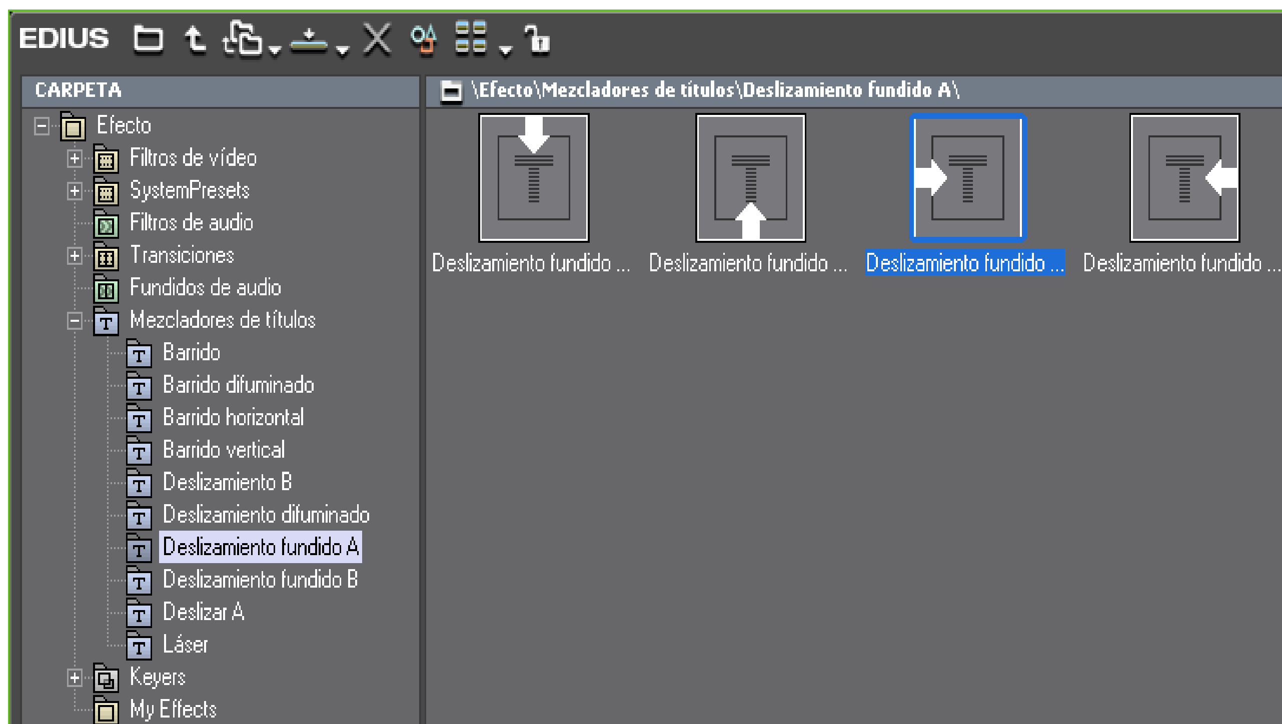


Efectos de mezclador de títulos

Para añadir efectos a un clip de título, haga lo siguiente:

1. Seleccione la carpeta Mezcladores de títulos en la Paleta de efectos.
2. Seleccione el grupo de efectos deseado de Mezclador de títulos y el efecto de mezclador de títulos, tal y como se muestra en la Figura 965.

Figura 965. Paleta de efectos - Mezcladores de títulos

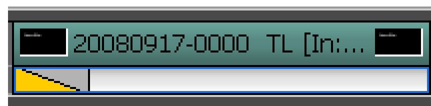


3. Arrastre el mezclador de títulos que desee al área mezclador del clip de título.

Nota Los mezcladores de títulos independientes se pueden añadir a los puntos de entrada y de salida de un clip de título.

El triángulo amarillo del clip de título indica que se ha añadido un mezclador de títulos. Consulte la Figura 966.

Figura 966. Mezclador de títulos añadido a un clip de título



Nota La duración de un efecto de mezclador de títulos se puede cambiar después de colocarlo en el clip de título. Consulte *Cambio de la duración de una transición o fundido* en la página 830 para obtener más información.

Operaciones de efectos

En esta sección se tratan las operaciones relacionadas con la administración de efectos y las carpetas de efectos.

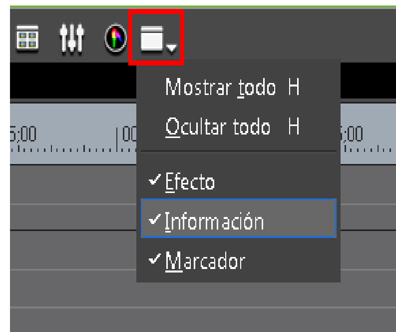
Mostrar/Ocultar la Paleta de información

La Paleta de información muestra detalles relacionados con el clip seleccionado. Entre estos detalles hay efectos que se han colocado en un clip.

Para mostrar u ocultar la Paleta de información (activación o desactivación), siga uno de estos métodos:

- Haga clic en el botón **Activar o desactivar visualización de paleta** en la línea de tiempo (consulte la Figura 967) y seleccione Paleta de información en el menú.

Figura 967. Menú Activar o desactivar visualización de paleta - Paleta de información



Nota Una marca de selección en un nombre de paleta denota que se está visualizando dicha paleta.

- Seleccione Ver>Paleta "Información" en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Seleccione Ver>Paleta "Mostrar todo" en la barra de menús de la ventana de visualización.

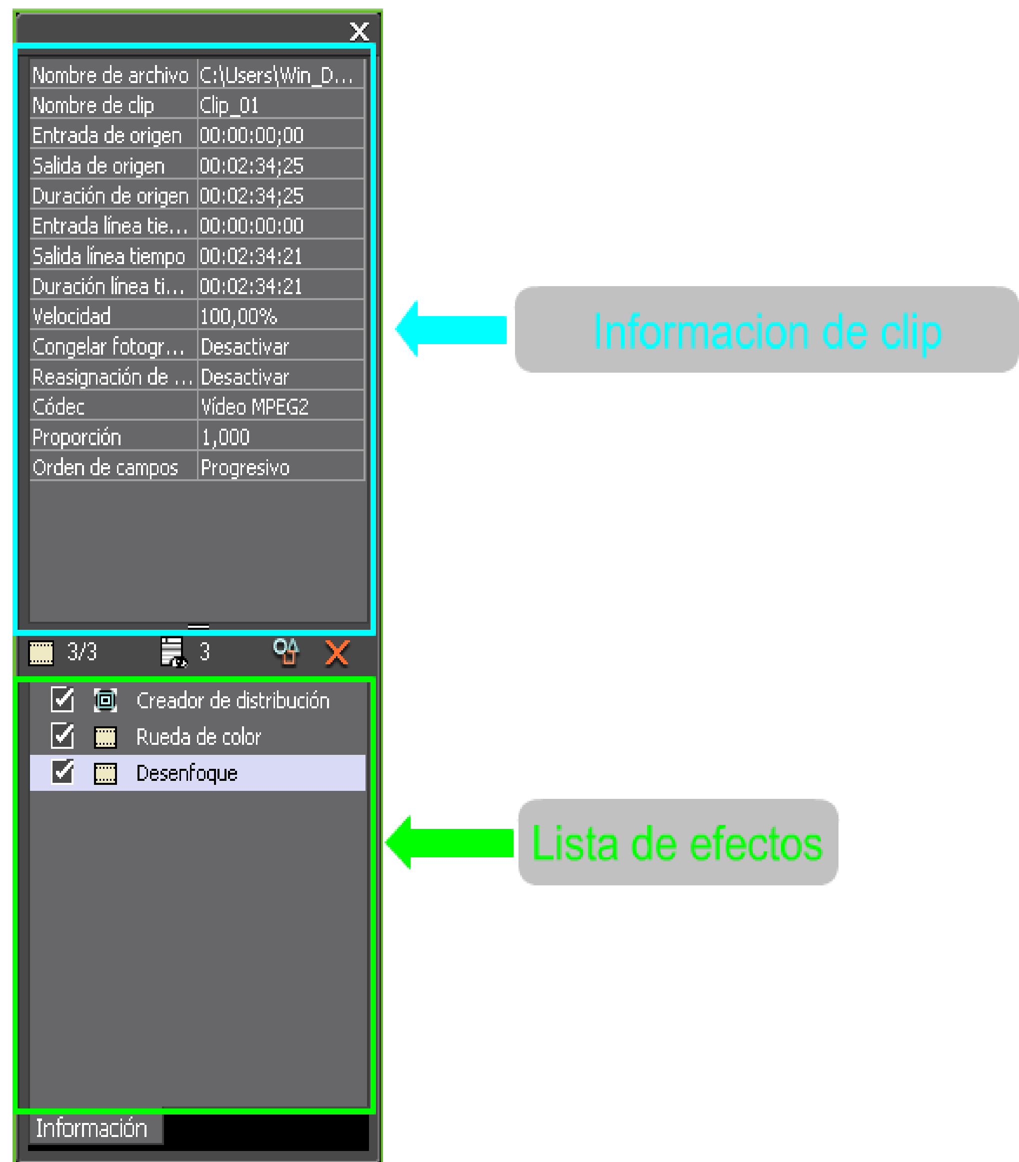
Nota Esta función muestra u oculta simultáneamente las paletas de efectos, información y marcadores. Para obtener más información acerca de la Paleta de efectos, consulte *Paleta de efectos* en la página 728. Para obtener más información acerca de la Paleta de marcadores, consulte *Paleta de marcadores de secuencia* en la página 634.

- Pulse la tecla **[H]** para mostrar u ocultar todas las paletas.
- Seleccione Ver>Paleta "Ocultar todo" en la barra de menús de la ventana de visualización para ocultar las paletas de información, efectos y marcadores.

Paleta de información

En la Figura 968 se muestra la Paleta de información y las funciones, así como la información disponible en esta paleta.

Figura 968. Paleta de información



Información de clip

El área de información muestra información sobre el clip seleccionado como el nombre de archivo, la duración, la relación de aspecto, etc. La información varía según el tipo de clip.

Lista de efectos

Los efectos aplicados al clip seleccionado se muestran en la lista de efectos. Los números por encima de la lista indican el número de efectos activados y el número total de efectos aplicados (p. ej. 3/3 en el ejemplo anterior) y el número del efecto seleccionado actualmente (por ejemplo, 3 en el ejemplo anterior).

- Botón opciones

Haga clic en el botón **Opciones** para visualizar el cuadro de diálogo de configuración del efecto seleccionado en la lista de efectos.

- Botón Eliminar

Haga clic en el botón **Eliminar** para suprimir el efecto seleccionado en la lista de efectos.

Activar/Desactivar efecto

Para desactivar temporalmente un efecto de clave o de filtro, haga clic en la casilla de verificación junto al nombre del efecto. Si hay una marca de comprobación, el efecto está activado. Si no hay una marca de comprobación, el efecto está desactivado.

Comprobación y ajuste de efectos

Los indicadores referidos en cada uno de los ejemplos siguientes muestran qué tipos de efectos se han aplicado a los clips en las diversas pistas.

Pista VA

Figura 969. Indicadores de efectos de pistas VA



Pista V

Figura 970. Indicadores de efectos de pistas V



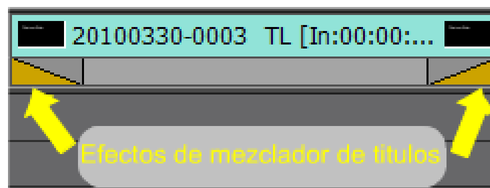
Pista A

Figura 971. Indicadores de efectos de pistas A



Pista T

Figura 972. Indicadores de efectos de pistas T



La Paleta de información muestra una lista de efectos aplicados al clip seleccionado. Si necesita más información, consulte *Paleta de información* en la página 888.

Para ajustar un efecto, siga uno de estos métodos:

- Seleccione el nombre de efecto en la lista de efectos de la Paleta de información y haga clic en el botón **Opciones**.

Aparece el cuadro de diálogo de configuración del efecto.

- Haga doble clic en el nombre del efecto en la lista de efectos de la Paleta de información.
- Arrastre el nombre de efecto en la lista de efectos al botón **Opciones** de la Paleta de información.
- Haga clic con el botón derecho en el nombre del efecto en la lista de efectos de la Paleta de información y seleccione Abrir cuadro de diálogo de configuración en el menú.

Ajuste el efecto según sus preferencias. Para obtener más información, consulte la sección sobre cómo aplicar cada tipo de efecto.

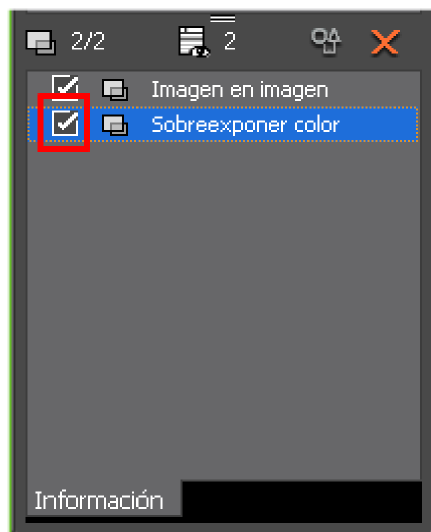
Nota Los efectos se pueden modificar y guardar con un nombre diferente como efectos predefinidos del usuario. Consulte *Personalización de la Paleta de efectos* en la página 902 para obtener más información.

Activación o desactivación de efectos

Para activar o desactivar efectos que se hayan aplicado a los clips, siga uno de estos métodos después de seleccionar el clip deseado o el área del mezclador de un clip en la línea de tiempo.

- Haga clic en la casilla de verificación del efecto que desee en la lista de efectos de la Paleta de información (consulte la Figura 973). Si hay una marca de comprobación, el efecto está activado. Si no hay una marca de comprobación, el efecto está desactivado.

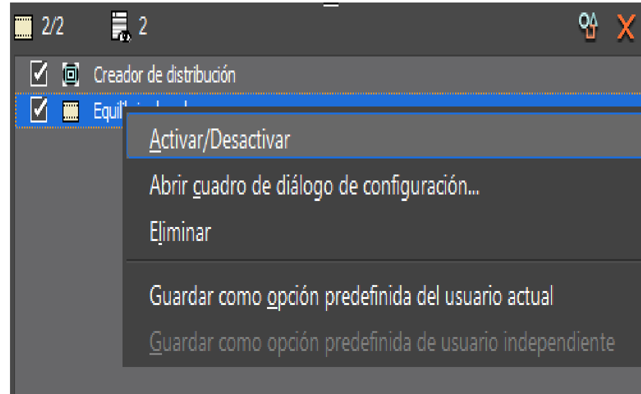
Figura 973. Activación o desactivación de efectos en la Paleta de información



Nota En este ejemplo, se ha seleccionado el área del mezclador de un clip.

- Haga clic con el botón derecho en el nombre del efecto en la lista de efectos de la Paleta de información y seleccione Activar/Desactivar en el menú, como se muestra en la Figura 974.

Figura 974. Activar/Desactivar efecto



- Seleccione el nombre de un efecto en la lista de efectos de la Paleta de información y pulse las teclas [**CTRL**]+[**F**] en el teclado.

Eliminación de efectos

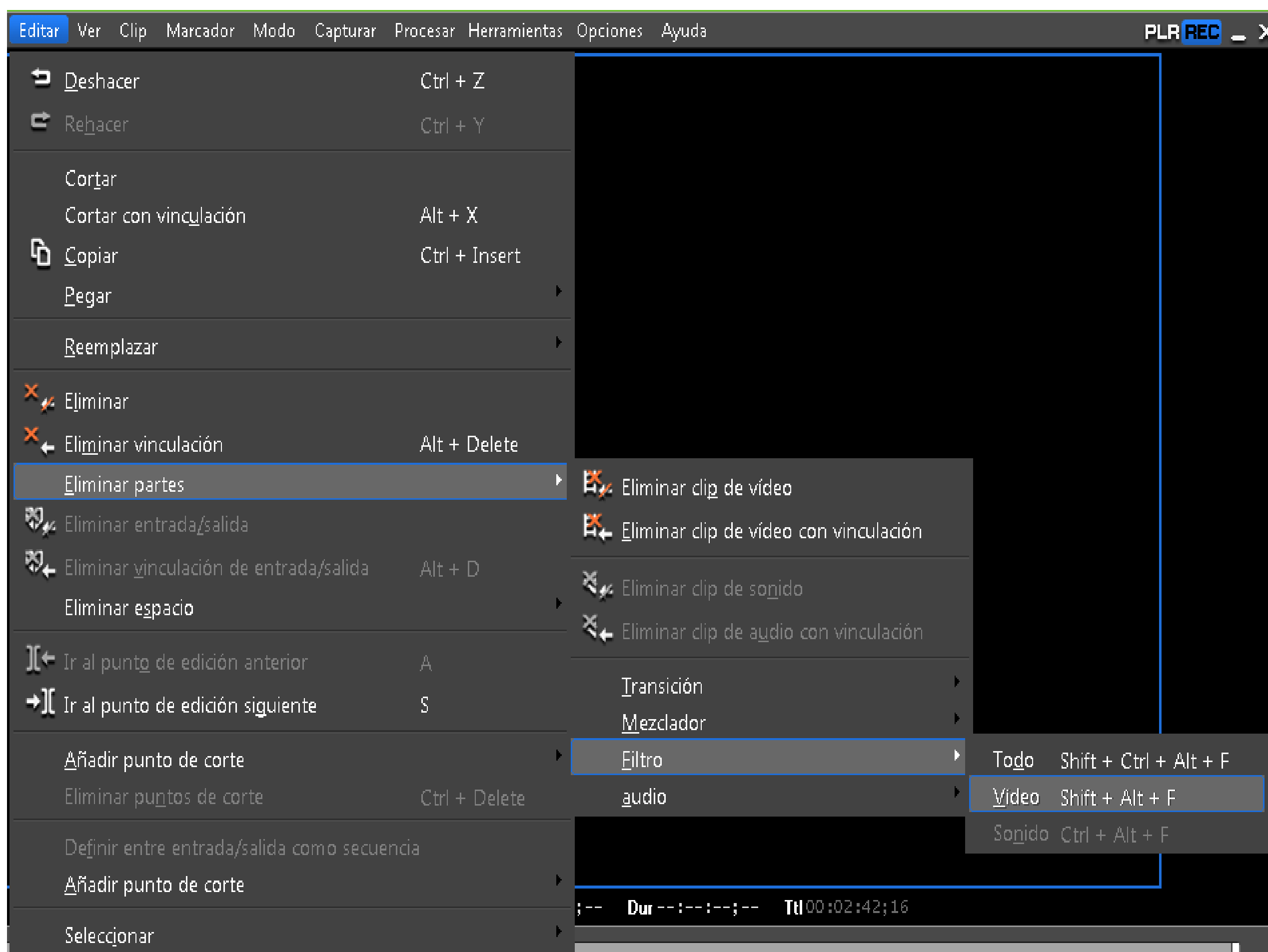
Los efectos se pueden eliminar de la línea de tiempo o de la Paleta de información.

Eliminación de efectos de la línea de tiempo

Haga lo siguiente para eliminar un efecto de la línea de tiempo:

1. En la línea de tiempo, seleccione el clip con el efecto que desee eliminar.
2. Seleccione Editar>Eliminar partes>{tipo_efecto}>{elemento_que_eliminar} en la barra de menús de la ventana de visualización, como se ilustra en la Figura 975.

Figura 975. Menú del botón Eliminar de la línea de tiempo - Filtro



Nota El efecto que desee eliminar puede estar en el menú Transición, Mezclador, Filtro o Audio.

Métodos alternativos:

- Haga clic con el botón derecho en un clip y seleccione Eliminar partes>{tipo_efecto}>{elemento_que_eliminar} en el menú.
- Haga clic con el botón derecho en un área del mezclador con un efecto aplicado y seleccione Eliminar partes>{tipo_efecto}>{elemento_que_eliminar} en el menú.
- Transición de clip: pulse las teclas [**MAYÚS**]+[**AL**T]+[**T**].
- Fundido de sonido: pulse las teclas [**CTRL**]+[**AL**T]+[**T**].
- Keyer: pulse las teclas [**CTRL**]+[**AL**T]+[**G**].
- Transparencia: pulse las teclas [**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**AL**T]+[**G**.
- Filtro de vídeo: pulse las teclas [**MAYÚS**]+[**AL**T]+[**F**].
- Filtro de sonido: pulse las teclas [**CTRL**]+[**AL**T]+[**F**].

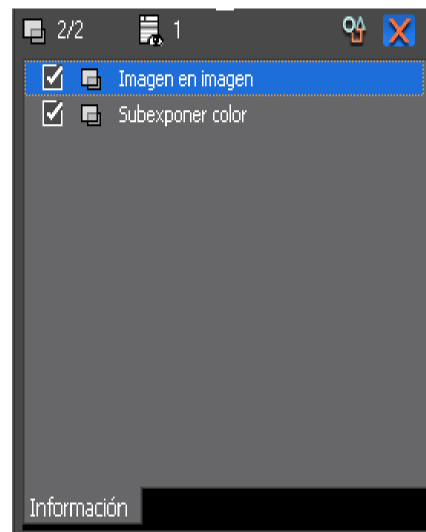
- Todas las transiciones: pulse las teclas [**AL**T]+[**T**].
- Todos los filtros: pulse las teclas [**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**AL**T]+[**F**].

Eliminación de efectos de la Paleta de información

Para eliminar un efecto de la Paleta de información, siga estos pasos:

1. Haga clic en el área del clip (por ejemplo, pista de vídeo o sonido o área mezclador) a la que se aplica el efecto que desea eliminar. Consulte *Comprobación y ajuste de efectos* en la página 890 para obtener más información.
2. En la lista de efectos de la Paleta de información, seleccione el nombre del efecto que desee eliminar y haga clic en el botón Eliminar (resaltado en azul en la Figura 976).

Figura 976. Botón Eliminar de la Paleta de información



Métodos alternativos:

- Arrastre el nombre del efecto de la Paleta de información.
- Arrastre el nombre de efecto en el botón **Eliminar** de la Paleta de información.
- Haga clic con el botón derecho en el nombre del efecto y seleccione Eliminar en el menú.
- Seleccione un efecto que eliminar y pulse la tecla [**Supr**].

Nota En el modo de ampliación, (consulte *Modo de ampliación* en la página 444 si desea obtener más información) cuando se aplica entre clips un fundido de sonido o una transición de clip, se muestra una línea verde (punto de corte) en el indicador de transición. La eliminación de la transición entre clips desplaza el punto de salida del primer clip y el punto de entrada del segundo clip al punto de corte, tal y como se muestra en la Figura 977.

Figura 977. Detalle de Eliminar transición



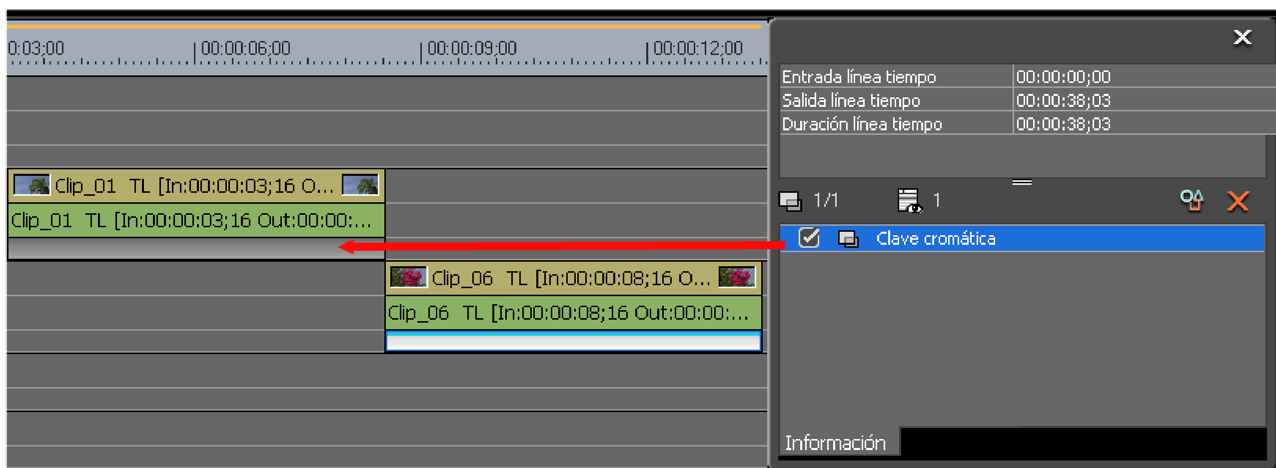
Copia de efectos

Los efectos se pueden copiar de un clip a otro. Si las opciones de los efectos se ajustaron después de aplicarlos al primer clip, las opciones ajustadas también se aplican al clip al que se ha copiado el efecto.

Para copiar un efecto y sus opciones de un clip a otro, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el área del clip (por ejemplo, pista de vídeo o sonido o área mezclador) a la que se aplica el efecto que desea copiar. Consulte *Comprobación y ajuste de efectos* en la página 890 para obtener más información.
2. En la lista de efectos de la Paleta de información, seleccione el nombre del efecto que desee copiar y arrástrelo directamente al clip de destino en la línea de tiempo, tal y como se muestra en la Figura 978).

Figura 978. Arrastre el efecto de la Paleta de información a otro clip



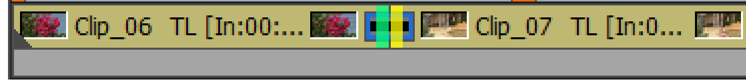
Nota Las transiciones de clips, las transiciones de pistas, los keyers y los fundidos de sonido se pueden copiar si arrastra un clip directamente a otro. Estos tipos de efectos no precisan ser arrastrados desde la Paleta de información.

Copia de transiciones

Las transiciones también se pueden copiar de un clip a otro de este modo:

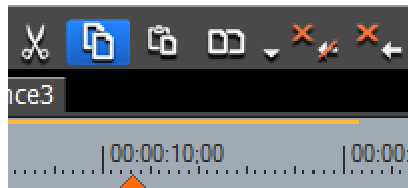
1. Haga clic en la transición que desee copiar para seleccionarla (consulte la Figura 979).

Figura 979. Transición seleccionada en la línea de tiempo



2. Haga clic en el botón **Copiar** (resaltado en azul en la Figura 980) para copiar la transición seleccionada.

Figura 980. Botón copiar de la línea de tiempo



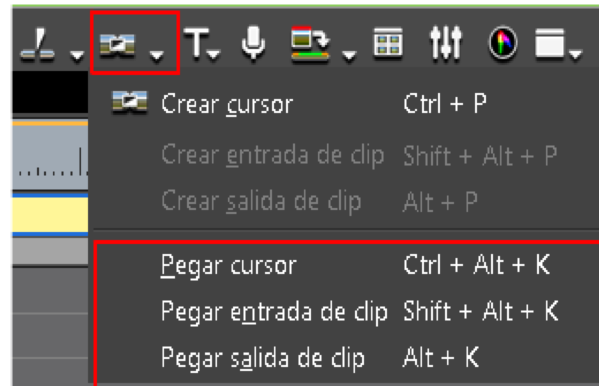
3. Seleccione el clip al que desea pegar la transición.

Si desea pegar la transición en una ubicación del clip en concreto, mueva el cursor de la línea de tiempo a esa posición. Consulte la Figura 981.

4. Haga clic en el botón de lista (▽) del botón **Definir transición predeterminada** y seleccione el método para pegar entre las opciones siguientes:

- Pegar cursor: pega la transición del clip en el lado de entrada de la transición, el clip en el lado de salida de la transición o en ambos clips, según la ubicación del cursor.
- Pegar entrada de clip: pega la transición del clip en el lado de entrada de la transición o en ambos clips, según la ubicación del cursor y el clip seleccionado.
- Pegar salida de clip: pega la transición del clip en el lado de salida de la transición o en ambos clips, según la ubicación del cursor y el clip seleccionado.

Figura 981. Menú del botón Línea de tiempo - Definir transición predeterminada



Métodos alternativos para pegar:

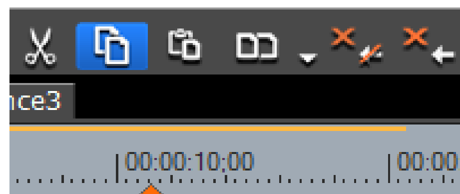
- Pegar cursor: [**CTRL**]+[**ALT**]+[**K**]
- Pegar entrada de clip: [**MAYÚS**]+[**ALT**]+[**K**]
- Pegar salida de clip: [**ALT**]+[**K**]

Sustitución de efectos

Para sustituir un efecto de mezclador o un filtro por el efecto de mezclador o el filtro de otro clip, haga lo siguiente:

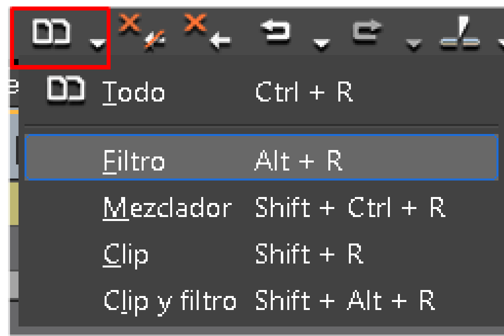
1. Seleccione el clip con el filtro aplicado o el efecto de mezclador que desee copiar y haga clic en el botón **Copiar**. Consulte la Figura 982.

Figura 982. Botón copiar de la línea de tiempo



2. Seleccione el clip donde desea pegar el efecto copiado.
3. Haga clic en el botón de lista (▽) del botón **Reemplazar clip (Todo)** y seleccione Filtro o Mezclador en el menú, en función del tipo de efecto que se haya copiado. Consulte la Figura 983.

Figura 983. Menú del botón Reemplazar clip (línea de tiempo) en la línea de tiempo



Métodos alternativos:

- Haga clic con el botón derecho en el clip de destino y seleccione Reemplazar>Filtro o Reemplazar>Mezclador en el menú.
- Pulse [**ALT**]+[**R**] para reemplazar un efecto de filtro.
- Pulse [**MAYÚS**]+[**CTRL**]+[**R**] para reemplazar un efecto de mezclador.

Cómo guardar efectos

Los efectos se pueden personalizar y guardar como efectos predefinidos del usuario en la Paleta de efectos.

También se pueden guardar varios efectos como un único efecto.

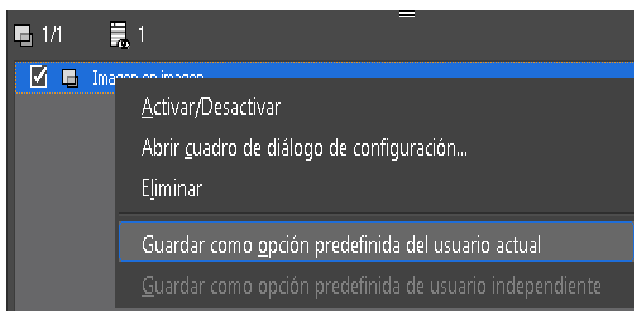
Para guardar un efecto como predefinido del usuario, ejecute estos pasos:

1. Seleccione el área de clips (pista de vídeo/sonido o área de mezclador) que tenga el efecto aplicado que desee guardar.
2. Seleccione la carpeta de la Paleta de efectos donde desee guardar el efecto.

Nota No pueden crearse carpetas en la Paleta de efectos. Para obtener más información sobre la creación de carpetas en la Paleta de efectos, consulte *Creación de carpetas en la Paleta de efectos* en la página 902.

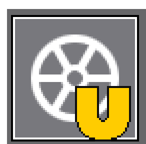
3. En la Paleta de información, haga clic con el botón derecho en el nombre del efecto que guardar y seleccione Guardar como opción predefinida del usuario actual en el menú, tal y como se muestra en la Figura 984.

Figura 984. Menú Efecto de la Paleta de información - Guardar como opción predefinida del usuario actual



El efecto se guarda en la carpeta seleccionada actualmente en la Paleta de efectos. Tal y como se muestra en la Figura 985, el efecto predefinido por el usuario presenta una U de color amarillo en el icono. Consulte *Efectos predefinidos del usuario* en la página 732 para obtener más información.

Figura 985. Efectos predefinidos del usuario



Si desea cambiar el nombre del efecto guardado predefinido por el usuario, haga clic una vez en el nombre del efecto y especifique un nuevo nombre.

Método alternativo:

Arrastre el nombre de la lista de efectos en la Paleta de información a la carpeta que desee en la Paleta de efectos.

Operaciones relacionadas:

Guarde varios efectos como un único efecto

Se guardan varios efectos como un único efecto mediante la selección de varios efectos antes de hacer clic con el botón derecho en un efecto. Si se selecciona Guardar como opción predefinida del usuario actual en el menú, los efectos seleccionados se guardan como un único efecto en la carpeta seleccionada en la Paleta de efectos. El nombre del efecto predeterminado es el mismo que uno de los efectos seleccionados.

El icono que se muestra en la Figura 986 indica que este efecto contiene varios efectos

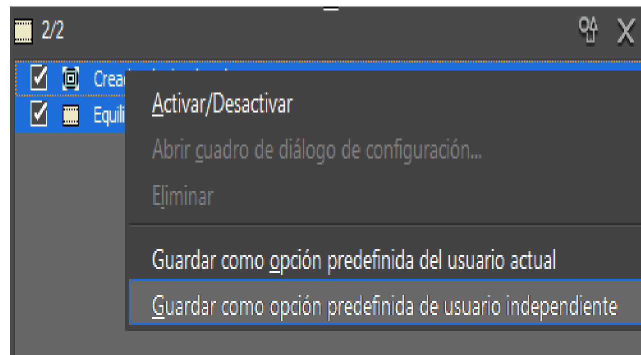
Figura 986. Varios efectos guardados como un único efecto



Guardar varios efectos como efectos independientes

Se guardan varios efectos como independientes si se seleccionan varios antes de hacer clic con el botón derecho en un efecto. Si selecciona Guardar como opción predefinida de usuario independiente en el menú (consulte la Figura 987), los efectos seleccionados se guardan como efectos independientes en la carpeta seleccionada de la Paleta de efectos.

Figura 987. Paleta de información - Guardar como opción predefinida de usuario independiente



Eliminación de efectos de la Paleta de efectos

Para eliminar un efecto de la Paleta de efectos, siga uno de estos métodos:

- En la vista de carpetas o la vista de efectos de la Paleta de efectos, haga clic con el botón derecho en el efecto predefinido por el usuario que eliminar y seleccione Eliminar en el menú.

Nota Sólo se pueden eliminar los efectos predefinidos por el usuario. No se pueden eliminar los efectos predefinidos del sistema ni los efectos basados en módulos adicionales.

- Seleccione el efecto predefinido por el usuario que eliminar en la vista de carpetas o la vista de efectos y pulse la tecla [**SUPR**]. Consulte *Mostrar/Ocultar la vista de efectos* en la página 730 para obtener más información sobre la visualización del efecto.

Operación relacionada:

También es posible eliminar las carpetas y sus contenidos de la Paleta de efectos.

Para eliminar carpetas, haga clic con el botón derecho en la carpeta y seleccione Eliminar en el menú.

Nota Si la carpeta contiene efectos adicionales a los predefinidos por el usuario, sólo se eliminan estos últimos. Si la carpeta contiene accesos directos guardados, se muestra un cuadro de diálogo de confirmación. Haga clic en el botón **Aceptar** para eliminar la carpeta.

Personalización de la Paleta de efectos

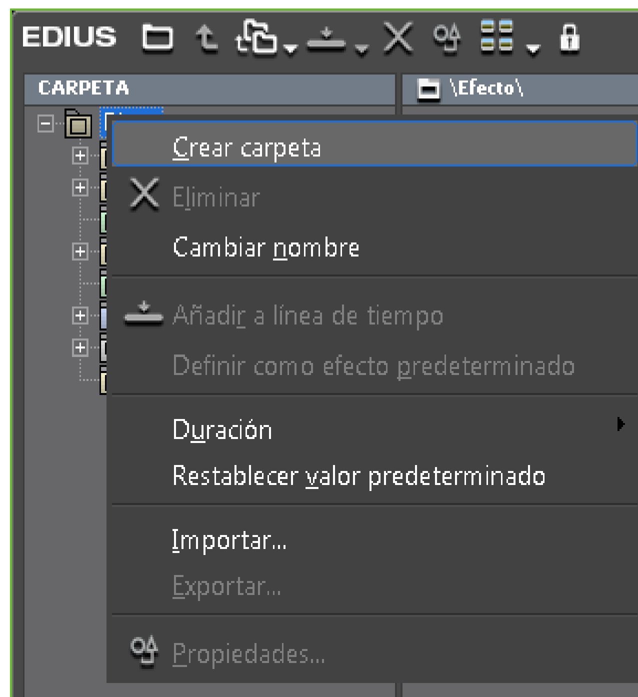
La Paleta de efectos y su contenido puede personalizarse de diversas formas, tal y como se explica en esta sección.

Creación de carpetas en la Paleta de efectos

Para crear una carpeta en la Paleta de efectos, haga lo siguiente:

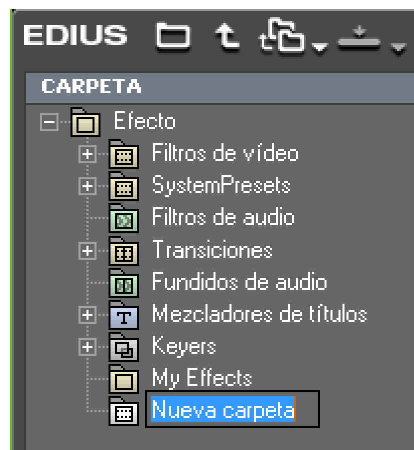
1. Haga clic con el botón derecho en la carpeta en la que desee crear la nueva carpeta y seleccione Crear carpeta en el menú, tal y como se muestra en la Figura 988.

Figura 988. Menú Paleta de efectos - Crear carpeta



2. Especifique el nombre que desee para la Nueva carpeta que aparece en la lista de carpetas de la Paleta de efectos. Consulte la Figura 989.

Figura 989. Nueva carpeta de la Paleta de efectos

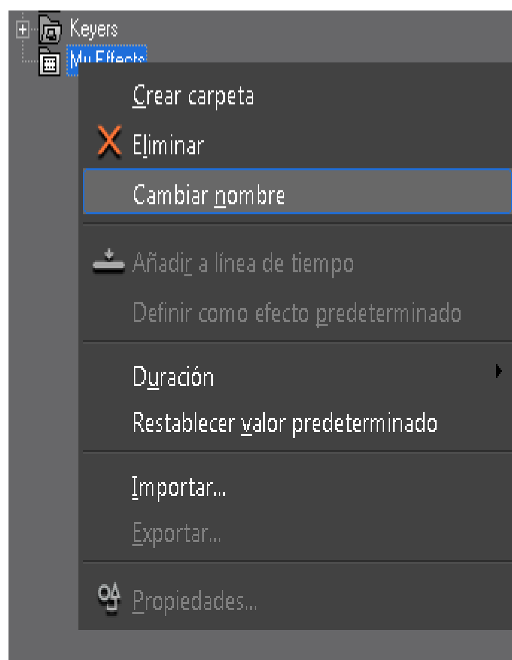


Carpetas y efectos restantes

Para cambiar el nombre de un efecto o carpeta, siga uno de estos métodos:

- Haga clic con el botón derecho en el nombre de la carpeta o del efecto, seleccione Cambiar nombre en el menú (consulte la Figura 990) y escriba un nuevo nombre para la carpeta.

Figura 990. Menú Paleta de efectos - Cambiar nombre



- Haga clic una vez en el nombre de la carpeta o del efecto y escriba el nuevo nombre.
- Sólo efecto - haga clic con el botón derecho en el efecto y haga clic en el botón **Propiedades**. Cambie el nombre del cuadro de diálogo Propiedades y haga clic en el botón **Aceptar**.

Nota No se puede cambiar el nombre de los efectos predefinidos del sistema ni los efectos basados en módulos adicionales.

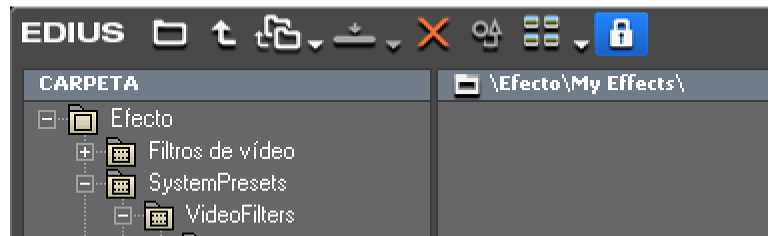
Bloqueo o desbloqueo de la estructura de carpetas

La estructura de carpetas de la Paleta de efectos se puede bloquear para que no se permitan cambios en la estructura de carpetas. Si la carpeta de efectos está desbloqueada, es posible mover las carpetas.

Para bloquear o desbloquear la estructura de carpetas, compruebe el estado del indicador de bloqueo en la Paleta de efectos. En la Figura 991, el indicador de bloqueo se resalta en color azul.

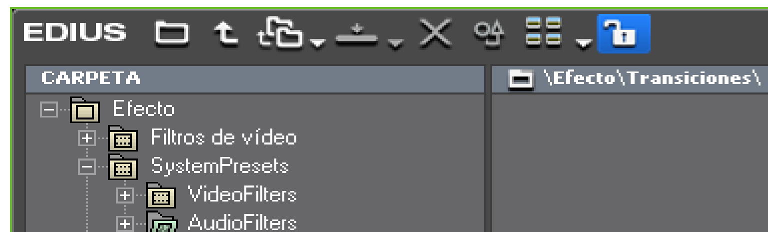
Nota En la Figura 991 se muestra la ubicación del indicador de bloqueo si la ventana de efectos está activa. Si la ventana de efectos está desactivada, el indicador de bloqueo se encuentra en la esquina superior derecha de la Paleta de efectos, bajo el icono para cerrar la ventana (X).

Figura 991. Indicador de bloqueo de la Paleta de efectos



Si el indicador está bloqueado (como ocurre en la Figura 991), la estructura de carpetas no se puede cambiar. Para cambiar la estructura de carpetas, haga clic en el indicador de bloqueo para que cambie a desbloqueado, tal y como se muestra en la Figura 992.

Figura 992. Paleta de efectos - Desbloqueado



Nota Si ejecuta la función Restablecer valor predeterminado, se vuelven a establecer los valores predeterminados aunque la estructura de carpetas esté bloqueada. Consulte *Restablecimiento de la Paleta de efectos a los valores predeterminados* en la página 909 para obtener más información.

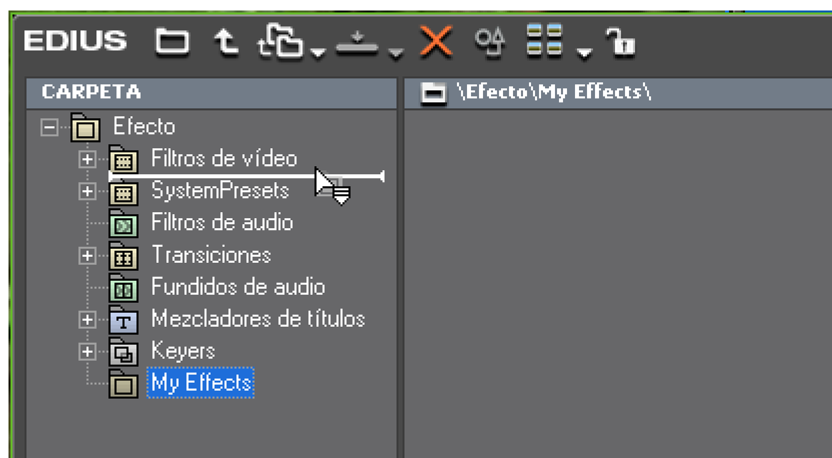
Cambio de la estructura de carpetas

Se puede reorganizar la estructura de carpetas de la Paleta de efectos.

Nota Antes de cambiar la estructura de carpetas, compruebe el indicador de bloqueo de carpetas para verificar que la estructura de carpetas esté desbloqueada.

Para cambiar la ubicación de una carpeta, arrástrela a una nueva ubicación en la jerarquía de carpetas, tal y como se ilustra en la Figura 993.

Figura 993. Arrastrar carpetas en la Paleta de efectos

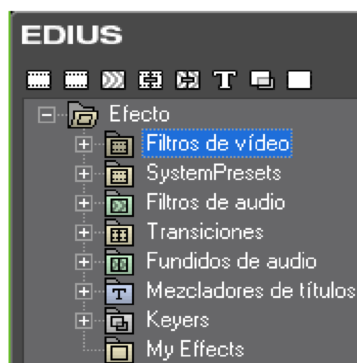


Nota La barra horizontal se mueve hacia arriba y hacia abajo por la lista de carpetas cuando la carpeta se arrastra, para indicar la posición de ésta cuando se suelta el botón del ratón. El nombre de la carpeta se ha añadido en el ejemplo anterior para que se entienda mejor, pero no aparece cuando se arrastra la carpeta.

Comandos de teclas de las carpetas

Si la vista de efectos está desactivada y la Paleta de efectos está en la vista de carpetas, aparecen los comandos de teclas de carpetas en la parte superior de la Paleta de efectos, tal y como se muestra en la Figura 994.

Figura 994. Vista de carpetas de la Paleta de efectos



Cada uno de los iconos de comandos de teclas de carpetas está asignado a una carpeta de la carpeta de efectos, tal y como se indica a continuación. Si

no hay una carpeta asociada a un comando de teclas, el icono aparece atenuado en gris.

- Opciones predefinidas del sistema
  - Filtros de vídeo
  - Filtros de sonido
- Filtros de vídeo
- Filtros de sonido
- Transiciones
- Fundidos de sonido
- Mezcladores de títulos
- Keyers

Si hace clic en el icono de comandos de teclas se abre la carpeta vinculada en la jerarquía de carpetas de efectos.

Asignaciones de comandos de teclas con la función de arrastrar

Si desea asignar una carpeta diferente a un icono de comando de teclas, arrastre la carpeta de la carpeta de efectos y suéltela en el icono que desee en la parte superior de la Paleta de efectos.

Asignaciones de comandos de teclas en la vista de efectos

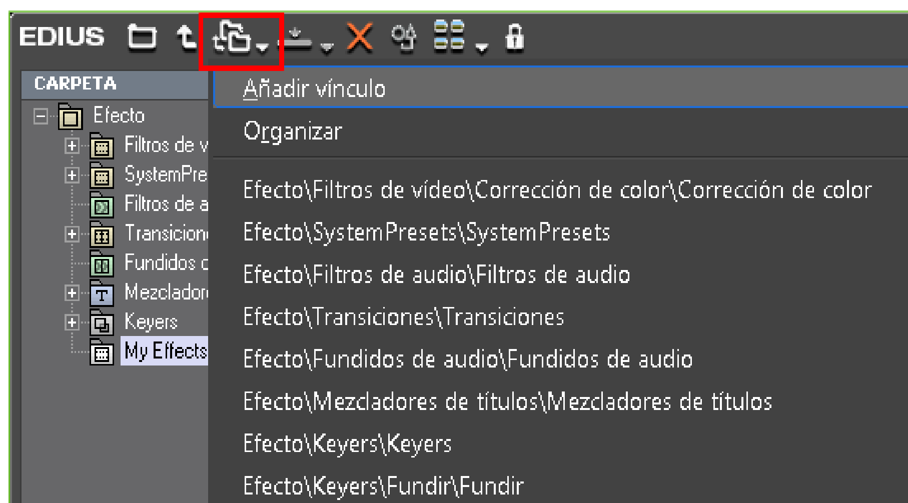
En la vista de efectos, para realizar una asignación de comandos de teclas, siga estos pasos:

1. Seleccione la carpeta en la carpeta de efectos a la que desea añadir un comando de teclas.

Nota De forma predeterminada, todas las carpetas de nivel superior de la carpeta de efectos expandida ya tienen vínculos de comandos de teclas. Si desea asignar un comando de teclas a una subcarpeta, expanda la jerarquía de carpeta pertinente y seleccione la carpeta que desee.

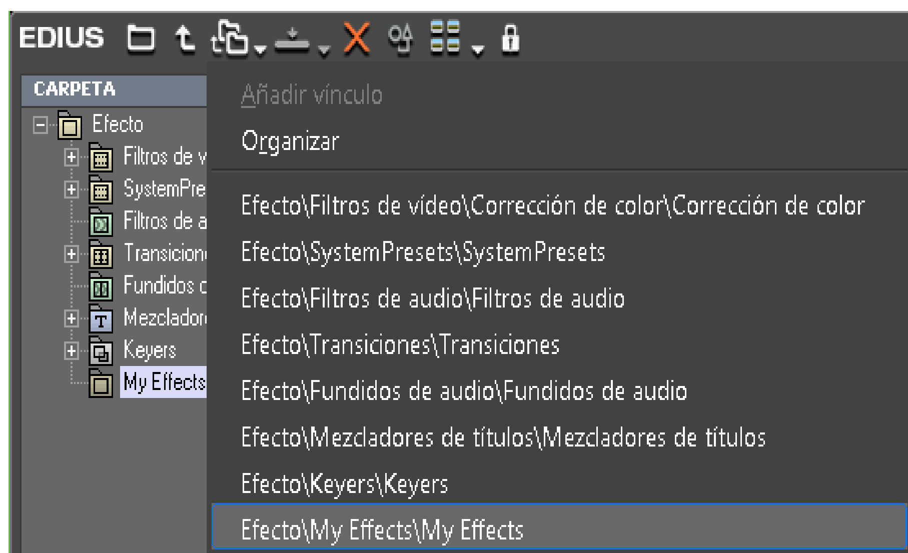
2. Haga clic en el botón **Vínculo de carpeta** y seleccione Añadir vínculo en el menú, tal y como se muestra en la Figura 995.

Figura 995. Seleccionar carpeta de Paleta de efectos



La carpeta seleccionada se añade al botón de lista **Vínculo de carpeta** tal y como se muestra en la Figura 996.

Figura 996. Botón de lista Vínculo de carpeta de la Paleta de efectos



Nota Hay un límite de ocho (8) comandos de teclas de carpeta en la lista de vínculos de carpetas. Si la lista ya contiene ocho comandos de teclas, la opción Añadir vínculo aparecerá atenuada (consulte la Figura 996) y deberá eliminar un comando de teclas para poder añadir otro.

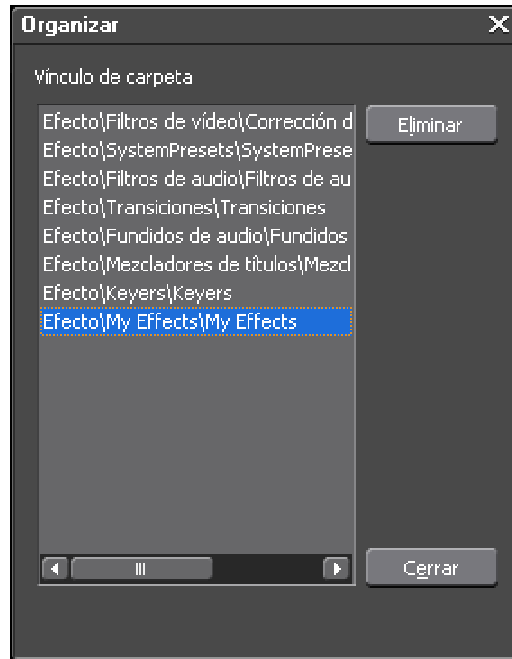
Eliminación de un comando de tecla de carpeta

Para eliminar un comando de tecla de carpeta, siga estos pasos:

1. Haga clic en el botón **Vínculo de carpeta** y seleccione Organizar en el menú.

Aparece el cuadro de diálogo Organizar que se muestra en la Figura 997.

Figura 997. Paleta de efectos - Cuadro de diálogo Organizar de Vínculo de carpeta



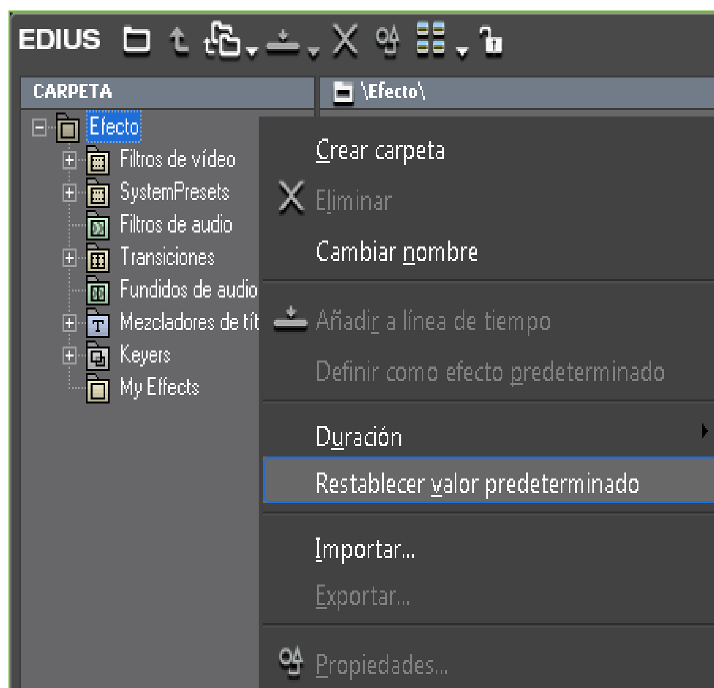
2. Seleccione el vínculo de carpeta que eliminar y haga clic en el botón **Eliminar**.

3. Haga clic en el botón **Cerrar** para salir del cuadro de diálogo Organizar.

Restablecimiento de la Paleta de efectos a los valores predeterminados

Para restablecer la Paleta de efectos al estado predeterminado, haga clic con el botón derecho en la Paleta de efectos y seleccione Restablecer valor predeterminado en el menú, tal y como se muestra en la Figura 998.

Figura 998. Menú Paleta de efectos - Restablecer valor predeterminado



Exportación de efectos predefinidos por el usuario

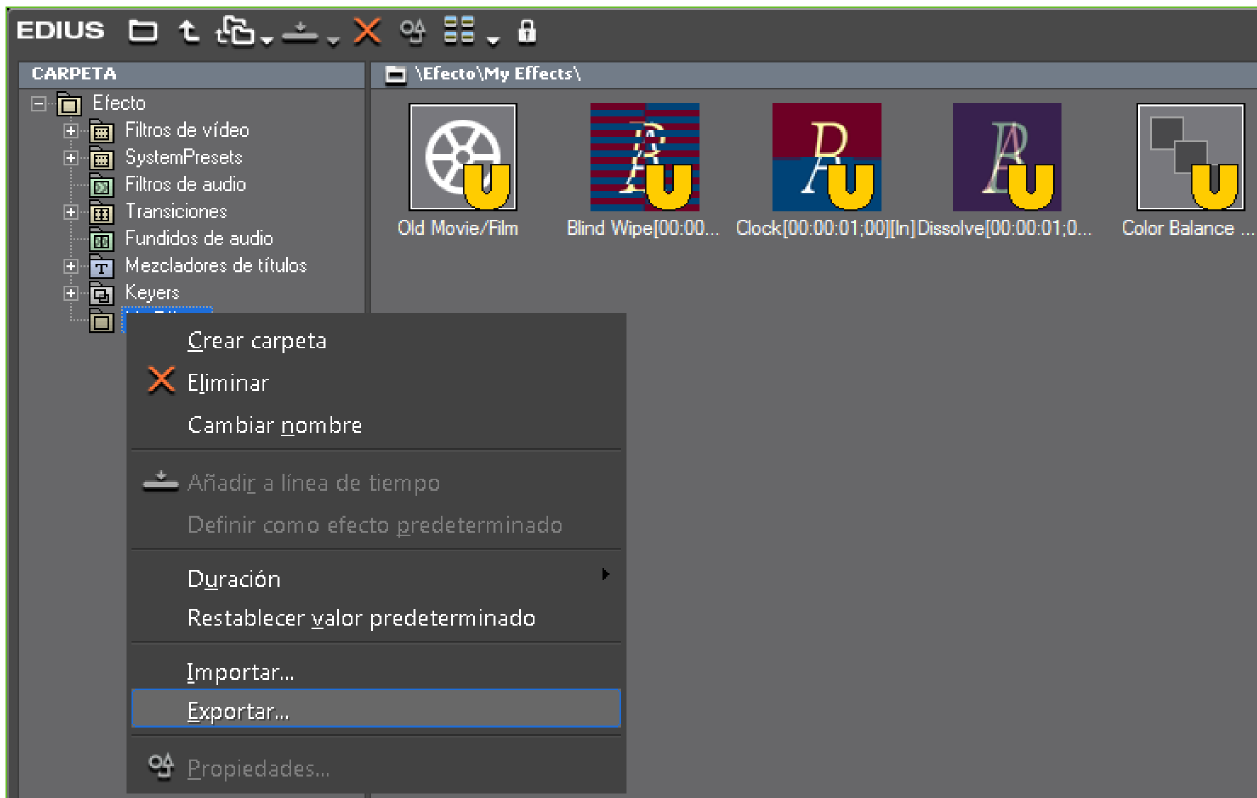
Los efectos predefinidos por el usuario se pueden exportar a un archivo .tpd. Al hacer la actualización a una nueva versión de EDIUS o después de la reinstalación de EDIUS, los efectos exportados predefinidos por el usuario se pueden importar al sistema.

Para exportar efectos predefinidos por el usuario, siga estos pasos:

1. Haga clic con el botón derecho en el efecto predefinido por el usuario o la carpeta que contenga efectos predefinidos por el usuario que desee exportar y seleccione Exportar en el menú, tal y como se muestra en la Figura 999.

Nota Si hay una carpeta seleccionada, se exportarán todos los efectos predefinidos de la carpeta.

Figura 999. Menú contextual de Paleta de efectos - Exportar



Aparece el cuadro de diálogo Guardar como.

2. Vaya a la ubicación donde desee guardar los efectos predefinidos o la carpeta seleccionada y especifique el nombre que desee para el archivo.

3. Haga clic en el botón **Guardar**.

Nota Los archivos de efectos predefinidos por el usuario se guardan con una extensión .tpd.

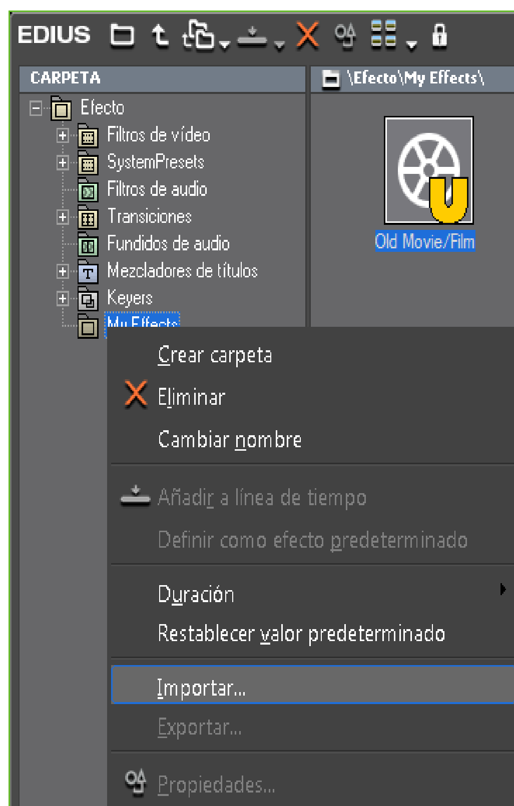
Importación de efectos predefinidos por el usuario

Al hacer la actualización a una nueva versión de EDIUS o para restaurar los efectos predefinidos por el usuario después de volver a instalar EDIUS, los efectos exportados predefinidos por el usuario se pueden importar a EDIUS.

Para importar efectos predefinidos por el usuario, siga estos pasos:

1. En la Paleta de efectos, haga clic con el botón derecho en la carpeta donde desea importar los efectos predefinidos por el usuario y seleccione Importar en el menú. Consulte la Figura 1000.

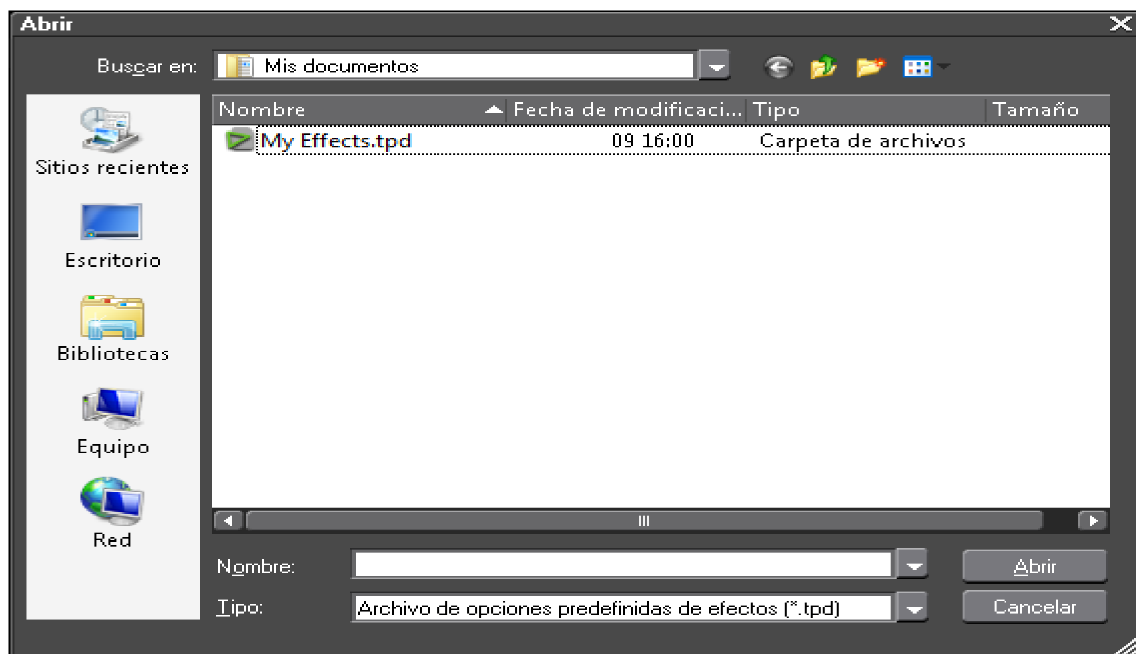
Figura 1000. Menú contextual de Paleta de efectos - Importar



Aparece el cuadro de diálogo Abrir archivo.

2. Vaya a la ubicación donde se encuentre el archivo .tpd que importar y seleccione la carpeta o el archivo de efecto predefinido por el usuario que desee, como se ilustra en la Figura 1001.

Figura 1001. Cuadro de diálogo Abrir para importar efectos predefinidos



3. Haga clic en el botón **Abrir**.
4. Los efectos se importan en la carpeta seleccionada.

Nota Si los efectos predefinidos guardados se importan en una carpeta que no haya creado el usuario, se creará una carpeta nueva en la jerarquía de carpetas seleccionada.

Comprobación de datos en color para la visualización de televisión

El vídeo que se muestra en un monitor de PC puede que no aparezca con la misma definición en una pantalla de televisión si ésta tiene una menor gama de luminancia que el monitor del PC. Para corregir este problema, la señal de vídeo debe ajustarse antes de que su salida se vea en un televisor.

Para ajustar de forma adecuada la señal de vídeo, se debe medir con una gama vectorial o un analizador de forma de onda. La gama vectorial ajusta el equilibrio de color y el analizador de forma de onda ajusta el brillo.

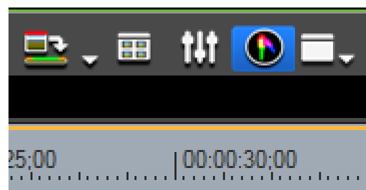
Para ajustar la visualización de vídeo con la gama vectorial o el analizador de forma de onda, haga lo siguiente:

Nota La visualización de la gama vectorial o el analizador de forma de onda aumentan la carga de la CPU. Muéstrelo solamente cuando sea necesario.

1. Sitúe el cursor de la línea de tiempo en la posición donde desea comprobar las propiedades de visualización de vídeo.
2. Haga clic en el botón **Activar o desactivar visualización de gama vectorial/forma de onda** de la línea de tiempo (resaltado en azul en la Figura 1002).

Nota Una alternativa es seleccionar Mostrar>gama vectorial/forma de onda en la barra de menús de la ventana de visualización.

Figura 1002. Botón Activar o desactivar visualización de gama vectorial/forma de onda de la línea de tiempo



Se abre el cuadro de diálogo Gama vectorial/Forma de onda tal y como se muestra en la Figura 1003.

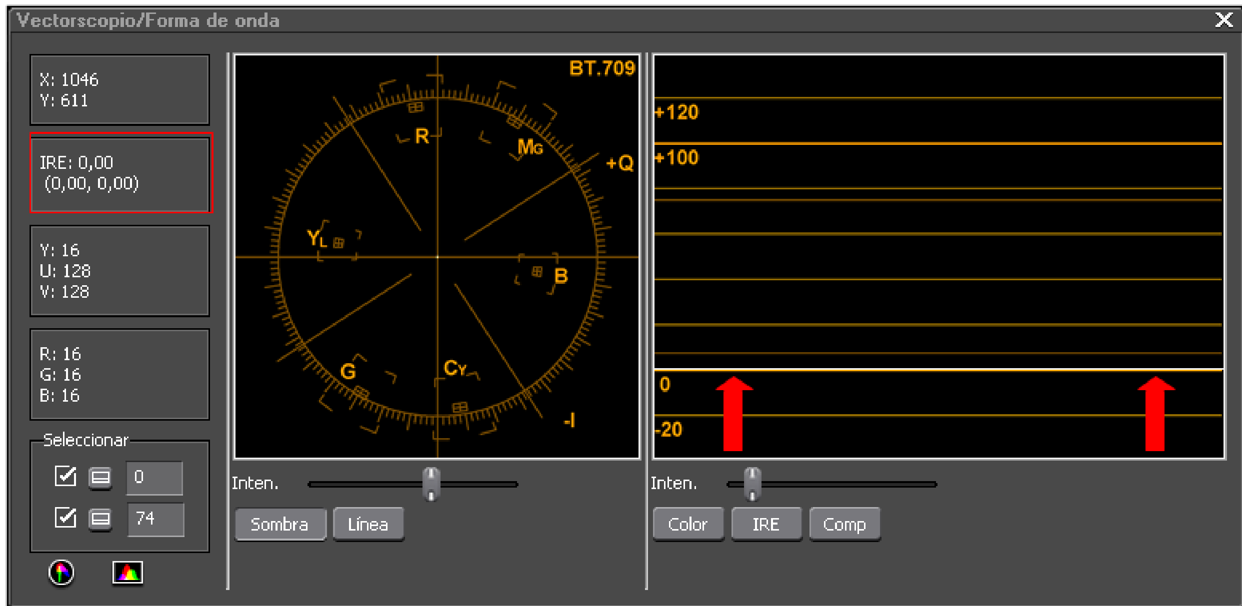
Nota En la Figura 1003 se muestra la medición del clip mate de color blanco (consulte *Creación de un clip de color mate* en la página 384). Tenga en cuenta que mide IRE100.

Figura 1003. Cuadro de diálogo Gama vectorial/forma de onda - Clip mate de color blanco



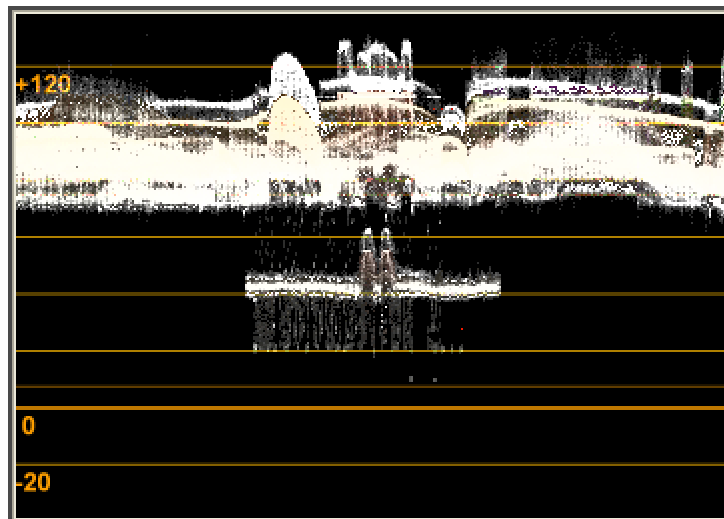
Nota En la Figura 1004 se muestra la medición de un clip mate de color negro (consulte *Creación de un clip de color mate* en la página 384). Tenga en cuenta que mide IRE0.

Figura 1004. Cuadro de diálogo Gama vectorial/forma de onda - Clip mate de color negro



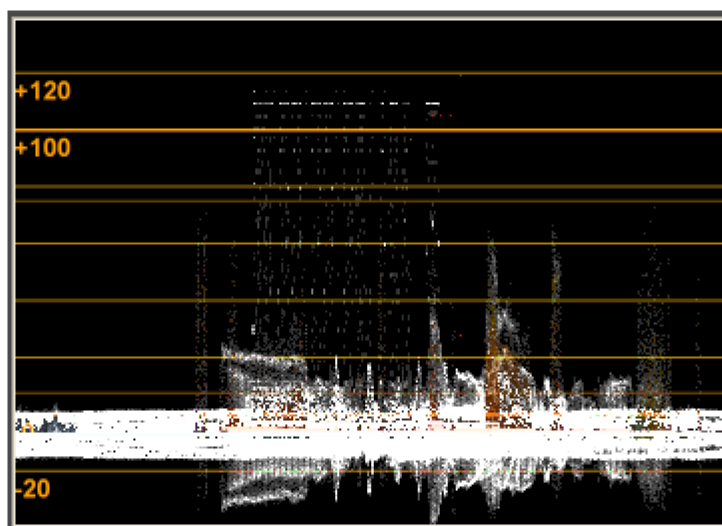
Un clip con una gran luminancia tendrá una forma de onda como la que se muestra en la Figura 1005. En este ejemplo, una gran parte del clip tiene un nivel IRE mayor de 100 y algunas partes superan el nivel IRE 120.

Figura 1005. Forma de onda de clip de gran luminancia



Un clip con una baja luminancia tendrá una forma de onda como la que se muestra en la Figura 1006. En este ejemplo, una gran parte del clip tiene un nivel IRE inferior a 0 IRE 0 y algunas partes son inferiores al nivel IRE -20.

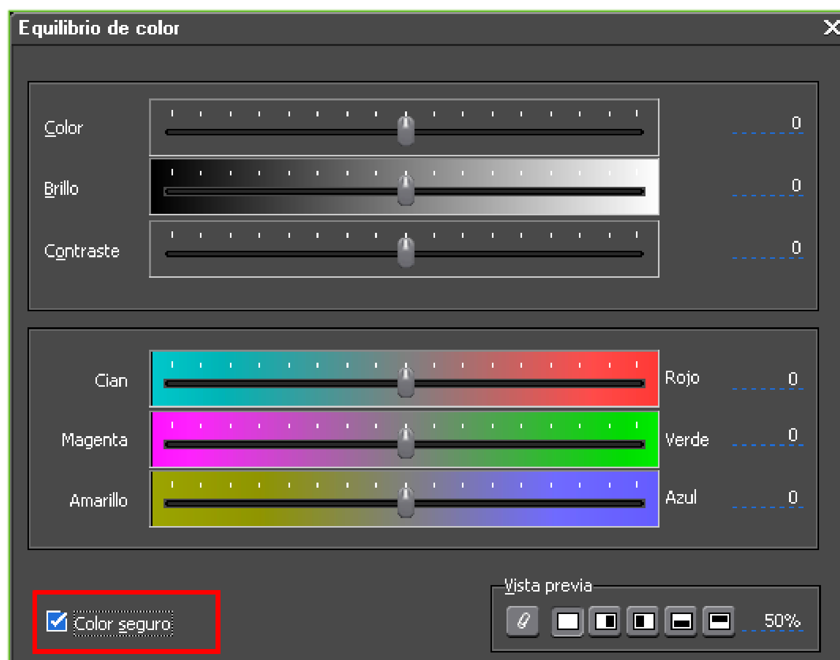
Figura 1006. Forma de onda de clip de luminancia baja



Para ajustar el IRE de un clip en un intervalo seguro de IRE 0 a IRE 100, haga lo siguiente:

1. Aplique el filtro de equilibrio de color al clip.
2. Haga doble clic en el filtro Equilibrio de color para abrir el cuadro de diálogo Equilibrio de color en la Paleta de información.
3. En el cuadro de diálogo Equilibrio de color de la Figura 1007, seleccione la opción Color seguro para ajustar automáticamente el clip en el intervalo seguro de IRE 0 a IRE 100.

Figura 1007. Cuadro de diálogo Equilibrio de color



Nota El parámetro Color seguro limita la luminancia al intervalo 16-235 y la crominancia al intervalo 16-240. La activación de Color seguro no ajusta automáticamente la crominancia al área de color seguro, pero sí que limita la luminancia y la crominancia al intervalo de IRE 0 a IRE 100.

El control deslizante de brillo puede usarse también para ajustar con mayor precisión los niveles IRE del clip de vídeo.

Detalles de la forma de onda y la gama vectorial

En la Figura 1008 se muestran detalles del cuadro de diálogo Gama vectorial y forma de onda. Las herramientas y las funciones de este cuadro de diálogo se explican a continuación.

Figura 1008. Detalles de la forma de onda y la gama vectorial



Área de información

Esta área muestra información como coordenadas en la pantalla (X, Y) de la ubicación del cursor en el grabador, así como los valores IRE, YUV y RGB de esa ubicación.

Gama vectorial

La distribución del color de la imagen que se muestra en el grabador aparece en la pantalla de la gama vectorial. Para ampliar la visualización,

haga clic en el área de la gama vectorial que desee ampliar. Para alejar la visualización, haga clic con el botón derecho en la visualización de la gama vectorial.

Forma de onda

Los niveles de luminancia y clave cromática de la imagen que se muestran en el grabador aparecen en la visualización de forma de onda. Para ampliar la visualización, haga clic en el área de la forma de onda que desee ampliar. Para alejar la visualización, haga clic con el botón derecho en la visualización de la forma de onda.

Herramienta de selección

La herramienta de selección se utiliza para mostrar información sobre el eje Y (vertical) de la posición de imagen seleccionada. Seleccione la casilla de verificación y haga clic en el botón ; a continuación, haga clic en la imagen del grabador para ver la información del eje Y de la posición de imagen seleccionada. También puede especificar directamente los valores de las coordenadas.

La visualización de la gama vectorial y la forma de onda se define con los datos de color de la posición seleccionada.

Si se desactiva la herramienta de selección (se suprime la marca de comprobación) la gama vectorial y la forma de onda muestran la última que se mostró cuando la herramienta de selección estaba activa y se restablece cuando la herramienta de selección se activa de nuevo.

Nota Se pueden seleccionar simultáneamente dos posiciones de imágenes diferentes.

Botón Sombra

Si se hace clic en este botón se muestra la distribución del color en la visualización de la gama vectorial como puntos (éste es el método de visualización predeterminado).

Botón Línea

Al hacer clic en este botón se cambia la visualización de la gama vectorial para mostrar la distribución de color mediante la conexión de los puntos con líneas.

 - Botón Mostrar/Ocultar gama vectorial

Este botón activa o desactiva la visualización de la gama vectorial.

Botón Color

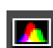
Si hace clic en este botón se cambia la visualización de la forma de onda para mostrar todos los elementos de color centrados alrededor de 0 IRE.

Botón IRE

Al hacer clic en este botón se muestran sólo los elementos de luminancia en la visualización de la forma de onda.

Botón Comp

Si hace clic en este botón se muestra un compuesto de la luminancia (IRE) y elementos de color (crominancia) en la visualización de la forma de onda.

 - Botón Mostrar/Ocultar forma de onda

Este botón activa o desactiva la visualización de la forma de onda.

Controles deslizantes de intensidad

Los controles deslizantes de intensidad ajustan el brillo de las visualizaciones de forma de onda y gama vectorial en el monitor.

Títulos

Además de QuickTitler, la aplicación para títulos predeterminada incluida con EDIUS, hay disponibles otras aplicaciones de títulos de terceros que funcionan correctamente con EDIUS. Algunas de las más conocidas son Vis Title o TitleMotion Pro para EDIUS.

QuickTitler se describe a continuación. Para obtener información sobre otras aplicaciones de creación de títulos para EDIUS, consulte la documentación que se incluye con los productos.

QuickTitler

En los siguientes pasos se da por sentado que QuickTitler es la aplicación para títulos seleccionada como predeterminada en Opciones de la aplicación. Si necesita más información, consulte *Título predeterminado* en la página 213.

Para usar QuickTitler:

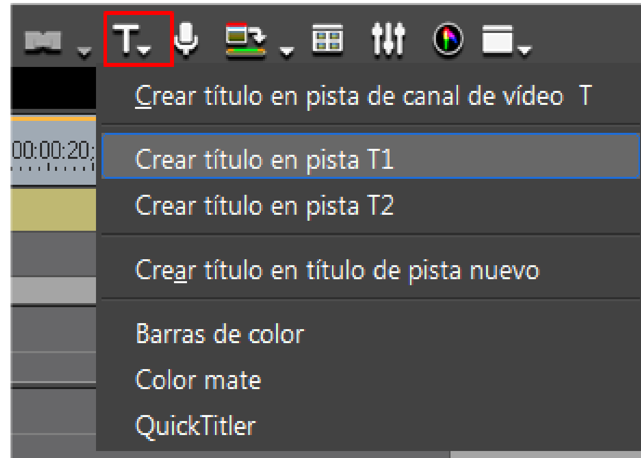
1. Sitúe el cursor de la línea de tiempo en el punto en el que quiera insertar un título.

2. Haga clic en el botón **Crear título** en la línea de tiempo.

3. Seleccione la pista a la que añadir el título en el menú. Consulte la Figura 1009 para ver un ejemplo.

- Crear título en pista actual: el título se inserta en la pista seleccionada.
- Crear título en pista T{X} – El título se inserta en la pista de título especificada; {X} es el número de una pista de título específica.
- Crear título en título de pista nuevo: el título se inserta en una pista de título nueva.

Figura 1009. Menú de creación de títulos



Métodos alternativos:

- Pulse las teclas **[CTRL]**+**[T]**.
- Haga clic en el botón **Añadir título** en el contenedor. Consulte *Creación de un clip de título* en la página 388 para obtener más información.
- Seleccione Clip>Crear clip>QuickTitler en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Haga clic con el botón derecho del ratón en un espacio en blanco en la visualización del clip y seleccione Añadir título en el menú.

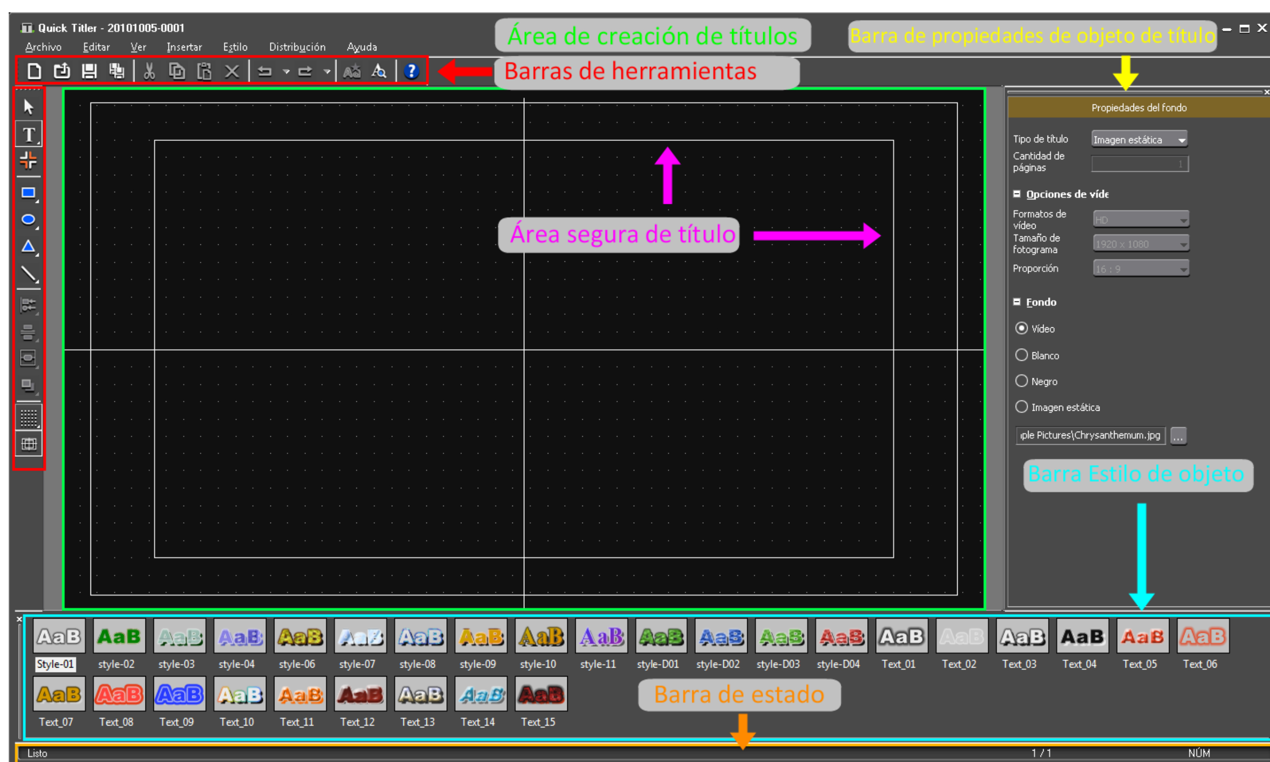
Nota El clip de título se coloca con la posición del cursor de la línea de tiempo de la pista activa como punto de entrada. Si existen puntos de entrada y salida en la línea de tiempo, el clip se coloca entre los puntos de entrada y de salida.

- Defina los puntos de entrada y de salida en la línea de tiempo y haga clic con el botón derecho en la pista donde desea colocar un clip de título; seleccione Nuevo clip>QuickTitler en el menú.

Nota Se coloca el clip en la línea de tiempo, entre los puntos de entrada y salida.

Se inicia la aplicación QuickTitler, como se muestra en la Figura 1010.

Figura 1010. Detalle de la aplicación QuickTitler



Detalles de la aplicación QuickTitler

Barras de herramientas

Las herramientas utilizadas para crear, guardar, abrir y editar clips de títulos se encuentran en las barras de herramientas verticales y horizontales.

Área de creación de títulos

Ésta es el área en la que se muestran los objetos de títulos durante la creación de títulos y los procesos de edición.

Área segura de título

El contorno del área segura de títulos se activa mediante la selección de Ver>Área segura de título en la barra de menús de QuickTitler. El Área segura de título es la zona de la pantalla donde los títulos aparecen correctamente, independientemente de los estándares o atributos de visualización del monitor donde se vea el resultado.

Rejilla

Se puede mostrar una rejilla en la ventana de creación de títulos para ayudar en la colocación de objetos de títulos. Para activar la rejilla,

seleccione Ver>Rejilla>Rejilla de puntos o Ver>Rejilla>Rejilla de líneas en la barra de menús de QuickTitler para mostrar el tipo de rejilla que desee.

Barra de propiedades de objeto de título

Establece las propiedades del objeto de título seleccionado. Las propiedades del segundo plano, del texto, de las imágenes y de los objetos pueden mostrarse en esta barra de propiedades.

Opciones de vídeo

Si se inicia la aplicación QuickTitler como aplicación independiente (no desde EDIUS) en el escritorio o el menú Inicio de Windows, se pueden definir las propiedades de vídeo de los objetos de títulos. Si se inicia desde EDIUS, estas opciones se configuran automáticamente para que coincidan con las del proyecto.

Fondo

Haga clic en el botón + para expandir la carpeta de fondo si fuera necesario y seleccione el fondo que desee (vídeo, blanco, negro o imagen estática) para el clip de título. Consulte *Importación de archivos de fondo* en la página 968 para obtener más información.

Barra Estilo de objeto

Muestra los estilos disponibles para el objeto de título seleccionado actualmente.

Barra de estado

Muestra el estado del teclado, de la posición del título y demás información de estado.

4. Cree los títulos que desee mediante las herramientas de QuickTitler, tal y como se muestra en la Figura 1011.

Figura 1011. Aplicación QuickTitler - Crear título

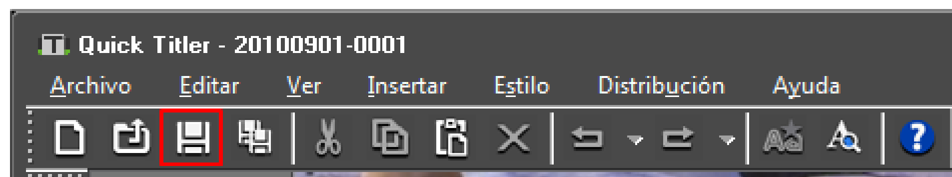


Nota El orden de alineación o los objetos de imágenes o texto múltiple se pueden definir si elige un objeto y después selecciona Distribución>Orden o Distribución>Alinear en la barra de menús de QuickTitler.

5. Haga clic en el botón **Guardar** (consulte la Figura 1012) para guardar los cambios y cierre la ventana QuickTitler.

Nota Una alternativa es seleccionar Archivo>Guardar en la barra de menús de QuickTitler.

Figura 1012. Botón Guardar de QuickTitler



El título se añade al clip en la ubicación del cursor de la línea de tiempo (consulte la Figura 1013) y también se añade al contenedor como clip de título.

Nota Si hace clic en el botón **Guardar** se guarda el archivo automáticamente como archivo .etl con un nombre generado que contiene el año, el mes, el día y un número secuencial de cuatro dígitos.

Figura 1013. Título de QuickTitler añadido



Operaciones relacionadas:

- Después de la creación de un título, seleccione Ver>Vista previa en la barra de menús de QuickTitler para procesar el área que se muestra actualmente.
- Haga doble clic en un clip de título de la línea de tiempo o en el contenedor para iniciar QuickTitler y editar el clip seleccionado.

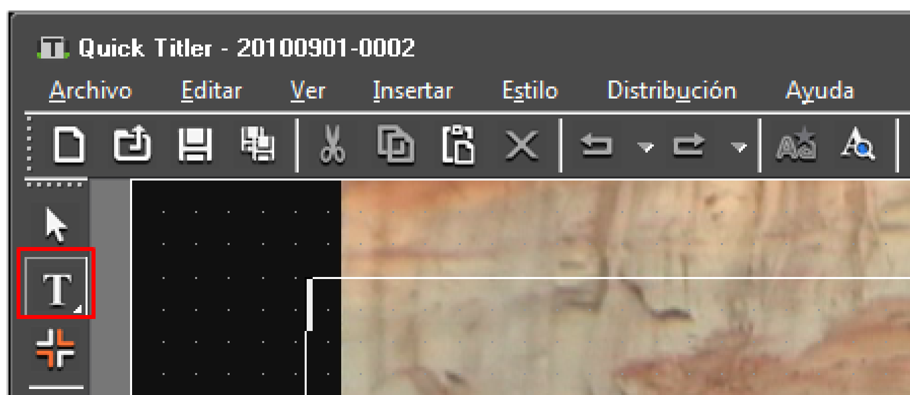
Nota Cuando se inicia QuickTitler desde el contenedor, el clip de título se guarda en éste.

Introducción de texto

Para introducir texto en un objeto de título, haga lo siguiente:

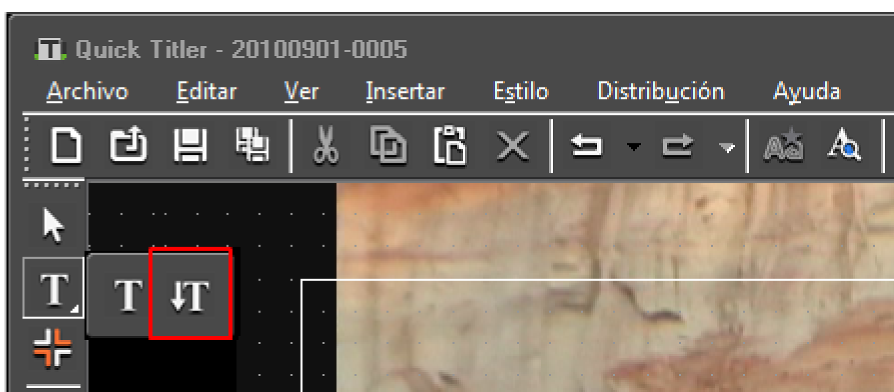
1. Haga clic en el botón **Texto horizontal** en la barra de herramientas vertical, tal y como se muestra en la Figura 1014.

Figura 1014. Botón del texto horizontal QuickTitler



Nota Para especificar el texto vertical, seleccione el botón de texto vertical mientras mantiene pulsado el botón del ratón en el botón de texto horizontal, tal y como se muestra en la Figura 1015.

Figura 1015. Botón del texto horizontal QuickTitler - Seleccionar texto vertical



2. Haga clic en la ubicación de la ventana de creación de títulos donde desee comenzar la introducción de texto.

El cursor aparece en la ubicación que seleccione, preparado para la introducción de texto.

3. Especifique el texto que desee en el teclado.

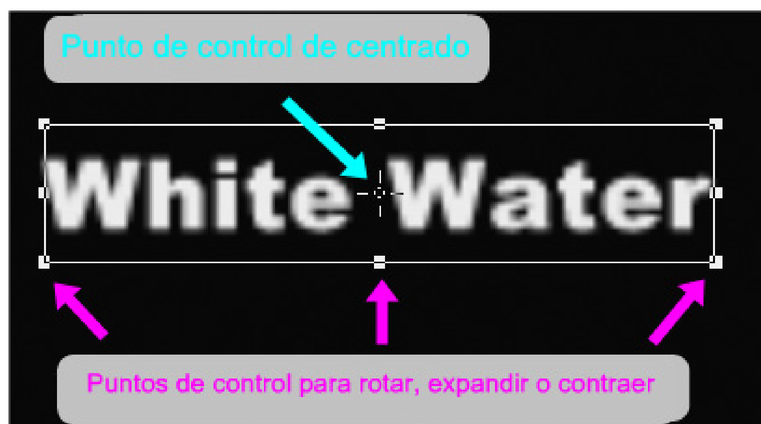
Métodos alternativos:

- Seleccione Ver>Barra de introducción de texto en la barra de menús de QuickTitler.
- Seleccione Insertar>texto>horizontal o Insertar>texto>vertical en la barra de menús de QuickTitler.
- Seleccione Insertar>archivo de >texto en la barra de menús de QuickTitler para importar un archivo de texto.

Cambio de opciones de texto

Los cambios en el texto como el cambio de tamaño, el desplazamiento y la rotación utilizan los puntos de control de texto que se muestran en la Figura 1016.

Figura 1016. Puntos de control de texto de QuickTitler



Las propiedades del texto se cambian mediante los controles que se muestran en la Figura 1017 y se explican a continuación.

Figura 1017. Propiedades del texto de QuickTitler



Coordenadas X, Y

Las coordenadas X, Y especifican la posición del texto como desplazamiento de píxeles desde la esquina superior izquierda.

Ancho, alto

Especifica el ancho y el alto del texto en píxeles. Seleccione la opción Mantener proporción para cambiar automáticamente los demás parámetros con el fin de mantener la proporción de ancho/alto cuando se cambie uno de los parámetros.

Espacio proporcional entre caracteres

Especifique el valor que desee para el espacio proporcional entre caracteres mediante el control deslizante. Para devolver el valor predeterminado al espacio proporcional entre caracteres, haga clic en el botón [**R**].

Espacio proporcional entre líneas

Especifique el valor que desee para el espacio proporcional entre líneas mediante el control deslizante. Para devolver el valor predeterminado al espacio proporcional entre líneas, haga clic en el botón [**R**].

Fuente

En la lista desplegable, seleccione una fuente disponible para el texto.

Tamaño

Seleccione el tamaño de fuente que desee en la lista desplegable o especifique directamente el tamaño del punto de fuente que desee.

Horizontal, Vertical

Seleccione la orientación que desee para el texto, horizontal o vertical.

Negrita, cursiva, subrayado

Seleccione los efectos que desee para la fuente como **negrita,** *cursiva* o subrayado.

Tabulador izquierdo, central, derecho

Especifique la alineación que desee para el texto en el cuadro de texto.

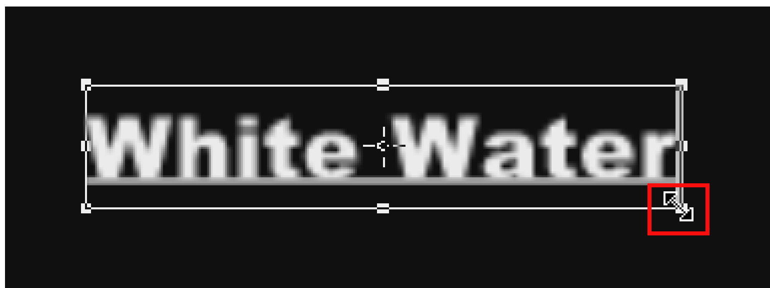
Nota En el caso de alineación vertical del texto, las opciones son Arriba, Centro, Abajo.

Cambio de tamaño de texto

Para cambiar el tamaño del texto mediante los puntos de control, haga lo siguiente:

1. Mueva el cursor al punto de control que desee para rotar/expandir/contraer en el marco de objeto de texto.
2. Haga clic, mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastre el cursor cuando cambie la forma (consulte la Figura 1018) para aumentar o reducir el tamaño del texto mediante el aumento o la reducción del tamaño del marco de texto.

Figura 1018. Cursor para cambiar el tamaño del texto en QuickTitler

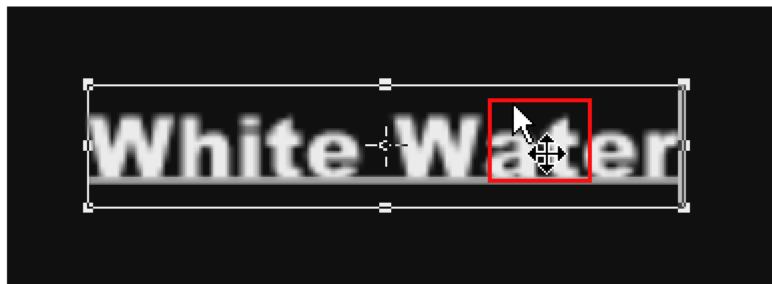


Movimiento de texto

Para mover un objeto de texto a una nueva ubicación, siga estos pasos:

1. Mueva el cursor al marco de objeto.
2. Haga clic, mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastre el marco de objeto a una nueva ubicación cuando la forma del cursor cambie, tal y como se muestra en la Figura 1019.

Figura 1019. Cursor para mover texto en QuickTitler

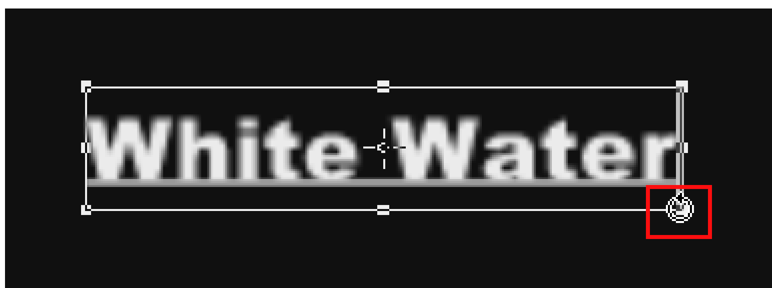


Rotación de texto

Para rotar un objeto de texto, siga estos pasos:

1. Mueva el cursor a un punto de control para rotar/expandir/contraer el marco de objeto mientras mantiene pulsada la tecla [**CTRL**].
2. Haga clic, mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastre el marco de objeto para rotarlo cuando la forma del cursor cambie, tal y como se muestra en la Figura 1020.

Figura 1020. Cursor para rotar texto en QuickTitler



Nota Al rotar el texto, pulse la tecla [**MAYÚS**] para rotar el texto en 15 grados. Pulse la tecla [**ALT**] para rotar el objeto de texto y céntrelo en el ángulo contrario.

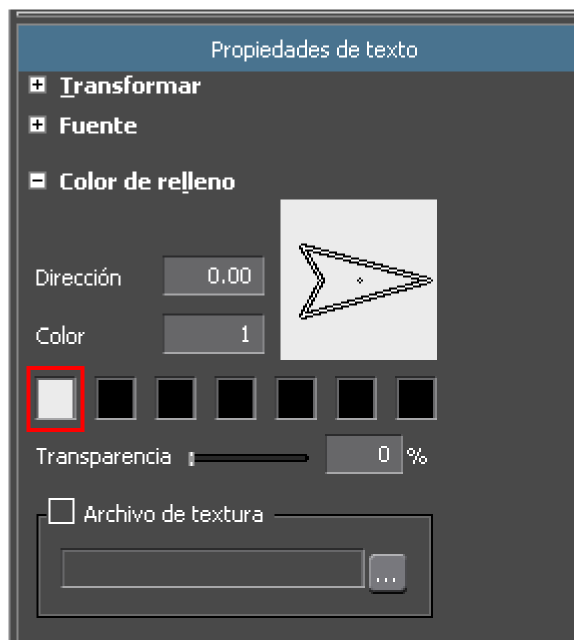
Para mover el eje de rotación, mueva el punto de control de centrado. Haga clic en un área fuera del marco del objeto y haga clic de nuevo en el objeto para volver a situar el eje de rotación en el centro.

Cambio del color del texto

Para cambiar el color del texto, siga estos pasos:

1. Seleccione el objeto de texto cuyo color desee cambiar.
2. Si la sección Color de relleno no está expandida, haga clic en + para expandirla.

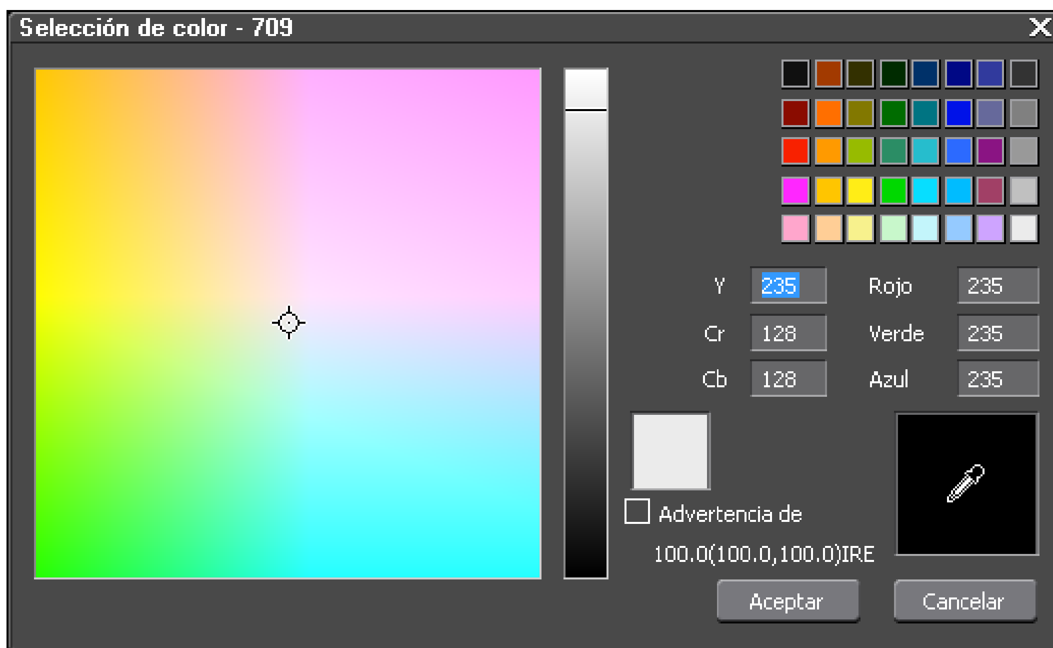
Figura 1021. Propiedades del texto de QuickTitler - Paleta de color



3. Haga clic en un parche de color de la Paleta de color (consulte la Figura 1021).

Aparece el cuadro de diálogo Selección de color que se muestra en la Figura 1022.

Figura 1022. Cuadro de diálogo Selección de color de QuickTitler



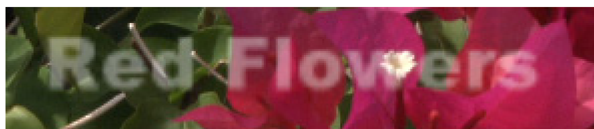
4. Seleccione el color de texto que desee o especifique los valores numéricos que desee para seleccionar un color de texto.

Nota Si se ha marcado la opción Archivo de textura, el cambio de color no se aplica al texto. Consulte *Aplicación de textura a un objeto de texto* en la página 934 para obtener información sobre la configuración.

Aplicación de transparencia al texto

La aplicación de transparencia a objetos de texto (consulte la Figura 1023 para ver un ejemplo) permite que el segundo plano sea visible a través del texto.

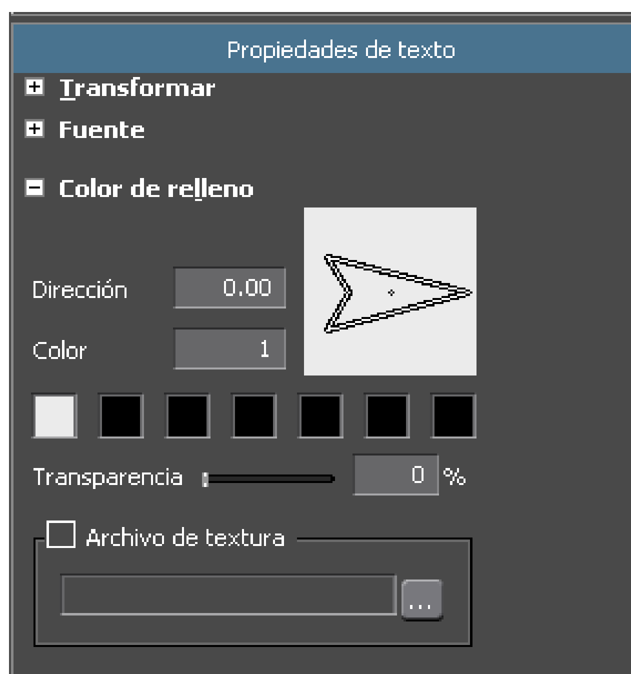
Figura 1023. Transparencia del texto en QuickTitler



Para aplicar transparencia a un objeto, haga lo siguiente:

1. Seleccione el objeto de texto al que aplicar transparencia.
2. Si la sección Color de relleno no está expandida, haga clic en + para expandirla. Consulte la Figura 1024.

Figura 1024. Propiedades del texto de QuickTitler - Color de relleno



3. Mueva el control deslizante de transparencia con el fin de definir el nivel de transparencia que desee para el objeto de texto seleccionado.

Aplicación de gradaciones de color

La aplicación de gradaciones de color a objetos de texto (consulte la Figura 1025 para ver un ejemplo) añade un efecto de cambio de color al texto.

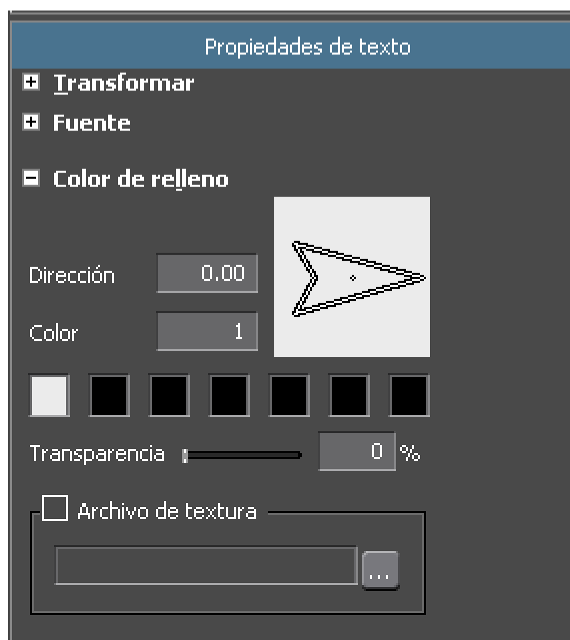
Figura 1025. Gradaciones de color en el texto en QuickTitler



Para aplicar gradaciones de color a un objeto, haga lo siguiente:

1. Seleccione el objeto de texto al que aplicar gradación de color.
2. Si la sección Color de relleno no está expandida, haga clic en + para expandirla. Consulte la Figura 1024.

Figura 1026. Propiedades del texto de QuickTitler - Color de relleno



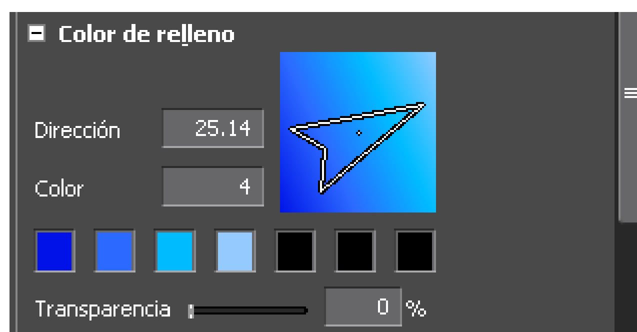
3. Especifique un número en el campo Color para especificar el número de pasos de gradación de color que desee.
4. Haga clic en la Paleta de color.

Aparece el cuadro de diálogo Selección de color.

5. Seleccione el color de texto que desee o especifique los valores numéricos que desee para seleccionar un color de texto.
6. Repita los pasos Paso 4 y Paso 5 con el fin de seleccionar un valor de color para cada paso de gradación.
7. Arrastre la flecha de dirección o especifique un valor numérico para definir la dirección de la gradación de color.

Consulte la Figura 1027 para obtener detalles relativos a las opciones de gradación del texto de ejemplo.

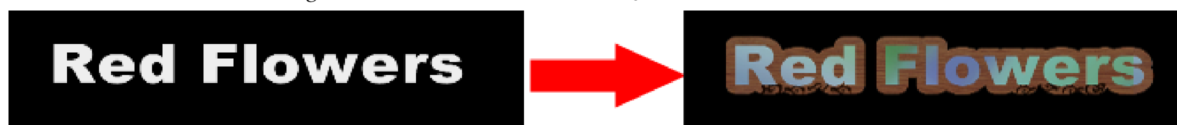
Figura 1027. Opciones de gradación del color del texto en QuickTitler



Aplicación de textura a un objeto de texto

La aplicación de un archivo de textura a objetos de texto (consulte la Figura 1028 para ver un ejemplo) añade textura, color y otros atributos que se incluyen en el archivo.

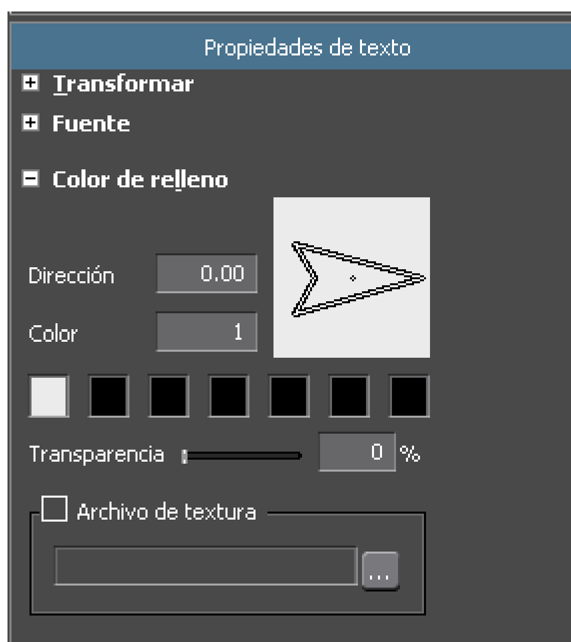
Figura 1028. Textura del texto en QuickTitler



Para aplicar textura a un objeto, haga lo siguiente:

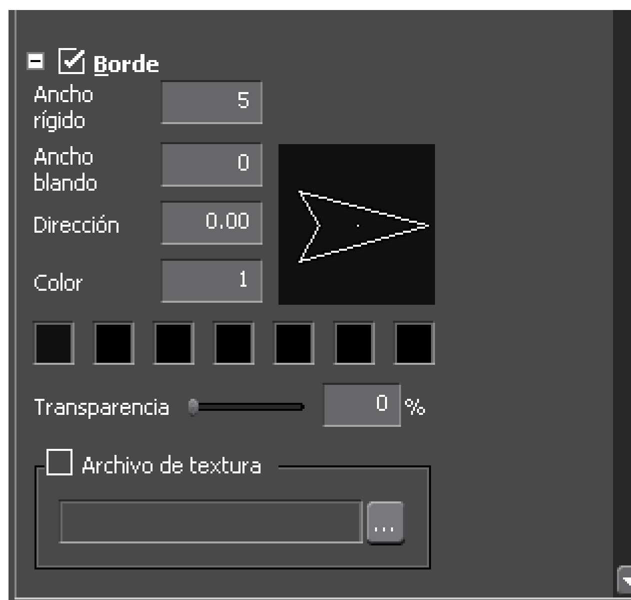
1. Seleccione el objeto de texto al que aplicar un archivo de textura.
2. Si la sección Color de relleno no está expandida, haga clic en + para expandirla. Consulte la Figura 1029.

Figura 1029. Propiedades del texto de QuickTitler - Color de relleno



Nota Para aplicar una imagen en el borde del texto, expanda la sección Borde. Consulte la Figura 1030

Figura 1030. Propiedades del texto de QuickTitler - Sección Borde



3. Seleccione la opción Archivo de textura y haga clic en el botón **...** para encontrar el archivo de textura que desee.

Se abre el cuadro de diálogo Seleccionar archivo de textura.

4. Sitúese en la carpeta que contenga los archivos de textura y seleccione el archivo de textura que desee aplicar al objeto de texto.

5. Haga clic en el botón **Abrir** para aplicar el archivo de textura.

Los formatos de archivo siguientes se admiten en los archivos de textura:

- Mapa de bits (.bmp)
- GIF (.gif)
- JPEG (.jpeg, .jpg)
- PNG (.png)
- TIFF (.tiff)
- Metaarchivo mejorado de Windows (.emf, .wmf)
- Photoshop (.psd)
- Targa (.tga, .targa, .vda, .icb, .vcf)

Adición de un borde de texto (borde)

Los bordes se pueden añadir a objetos de texto (consulte la Figura 1031) para conseguir que el texto destaque más respecto al segundo plano.

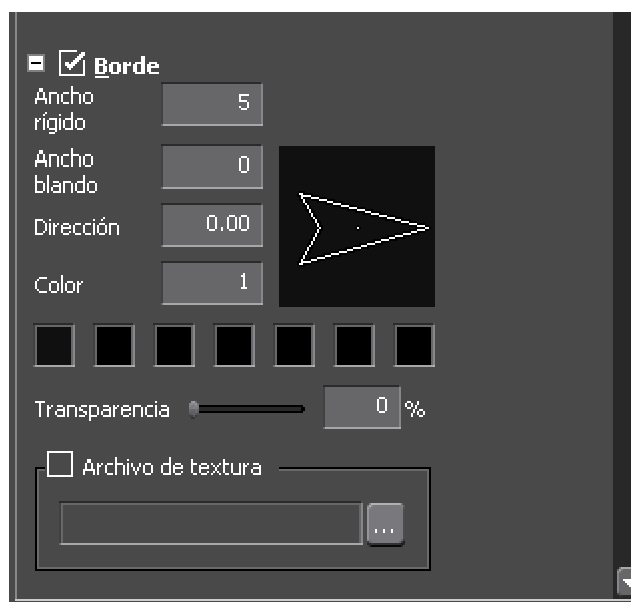
Figura 1031. Borde de texto de QuickTitler



Para añadir un borde a un objeto de texto, haga lo siguiente:

1. Seleccione el objeto de texto al que desea añadir el borde.
2. Si la sección Borde no está expandida, haga clic en + para expandirla.

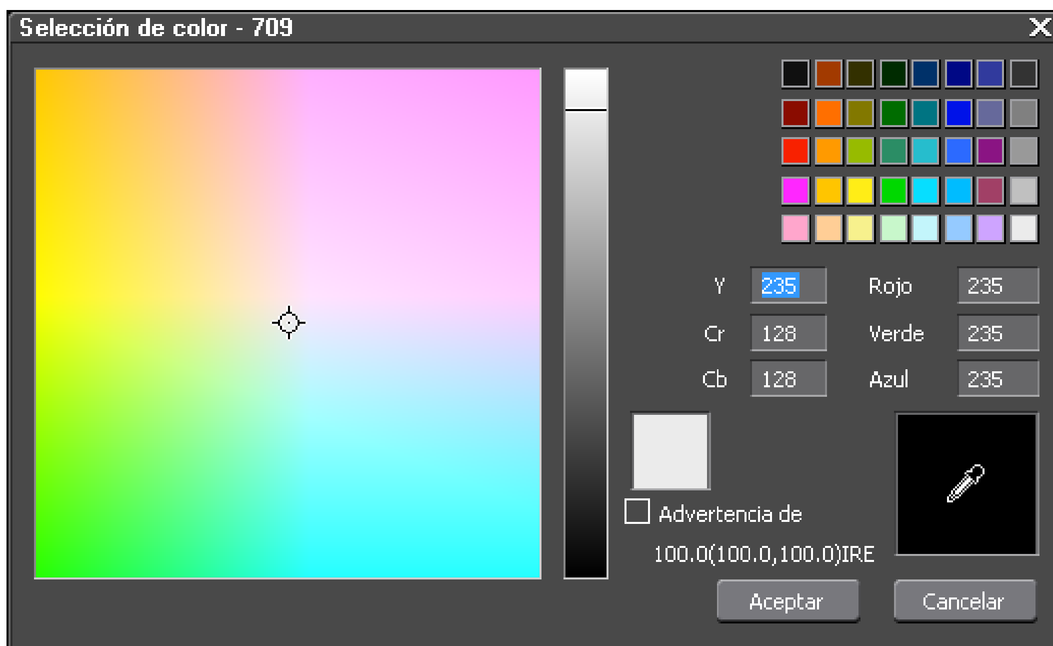
Figura 1032. Propiedades del texto de QuickTitler - Sección Borde



3. Active las opciones de Borde.
4. Haga clic en la Paleta de color (consulte la Figura 1032).

Aparece el cuadro de diálogo Selección de color que se muestra en la Figura 1033.

Figura 1033. Cuadro de diálogo Selección de color de QuickTitler



5. Seleccione el color de borde que desee o especifique los valores numéricos que desee para seleccionar un color de borde.
6. Especifique el valor que desee (en píxeles) en los campos Ancho rígido o Ancho blando para especificar el ancho del borde.

Nota Las gradaciones de color y las texturas también se pueden aplicar a los bordes. Consulte *Aplicación de gradaciones de color* en la página 932 y *Aplicación de textura a un objeto de texto* en la página 934 para obtener más información.

7. Aplique transparencia o textura al borde, si lo desea.

Adición de sombras al texto

Las sombras añaden un efecto tridimensional al texto y consiguen que el texto destaque más respecto al segundo plano.

Figura 1034. Sombra de texto de QuickTitler



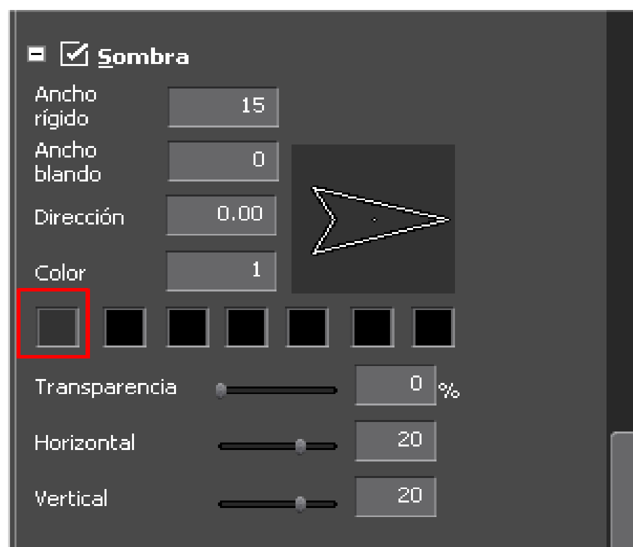
Para añadir una sombra a un objeto de texto, haga lo siguiente:

1. Seleccione el objeto de texto al que desea añadir la sombra.

2. Si la sección Sombra no está expandida, haga clic en + para expandirla.

3. Active las opciones de Sombra.

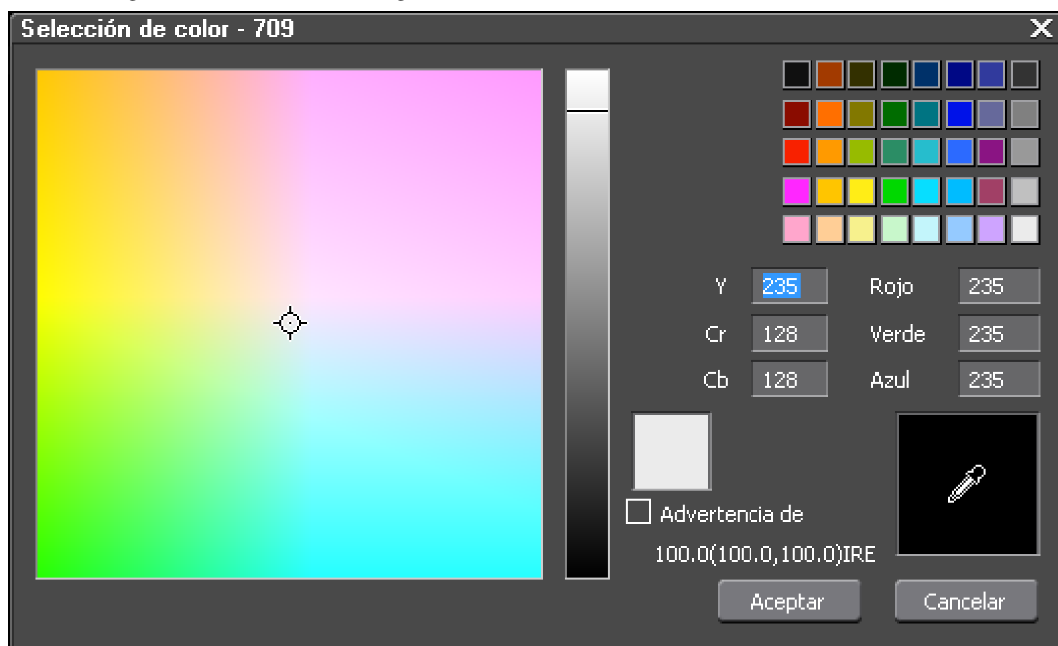
Figura 1035. Propiedades del texto de QuickTitler - Sección Sombra



4. Haga clic en la Paleta de color (consulte la Figura 1035).

Aparece el cuadro de diálogo Selección de color que se muestra en la Figura 1036.

Figura 1036. Cuadro de diálogo Selección de color de QuickTitler



5. Seleccione el color de sombra que desee o especifique los valores numéricos que desee para seleccionar un color de sombra.
6. Especifique el valor que desee (en píxeles) en los campos Ancho rígido o Ancho blando para especificar el ancho de la sombra.
7. Mueva los controles deslizantes horizontales y verticales para ajustar la posición de la sombra respecto al objeto de texto.
8. Mueva el control deslizante de transparencia para ajustar la transparencia de la sombra.

Nota La gradación de color también puede aplicarse a las sombras. Consulte la *Aplicación de gradaciones de color* en la página 932.

Desplazamiento o avance de texto

Se puede configurar el texto para moverse por la pantalla en el sentido vertical (avance) u horizontal (desplazamiento).

Para configurar los desplazamientos o avances por el texto, haga lo siguiente:

1. Seleccione un tipo de título de la lista desplegable en la barra Propiedades del fondo, tal y como se muestra en la Figura 1037.

Figura 1037. Selección del tipo de texto de QuickTitler

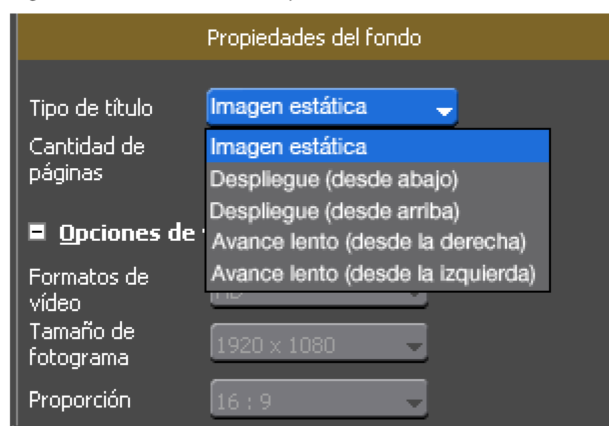


Imagen estática

El texto aparece en la pantalla en la posición donde se sitúa y no se mueve.

Despliegue (desde abajo)

El texto se desplaza hacia arriba desde la parte inferior de la pantalla.

Despliegue (desde arriba)

El texto se desplaza hacia abajo desde la parte superior de la pantalla.

Avance lento (desde la derecha)

El texto se mueve de la derecha a la izquierda por la pantalla.

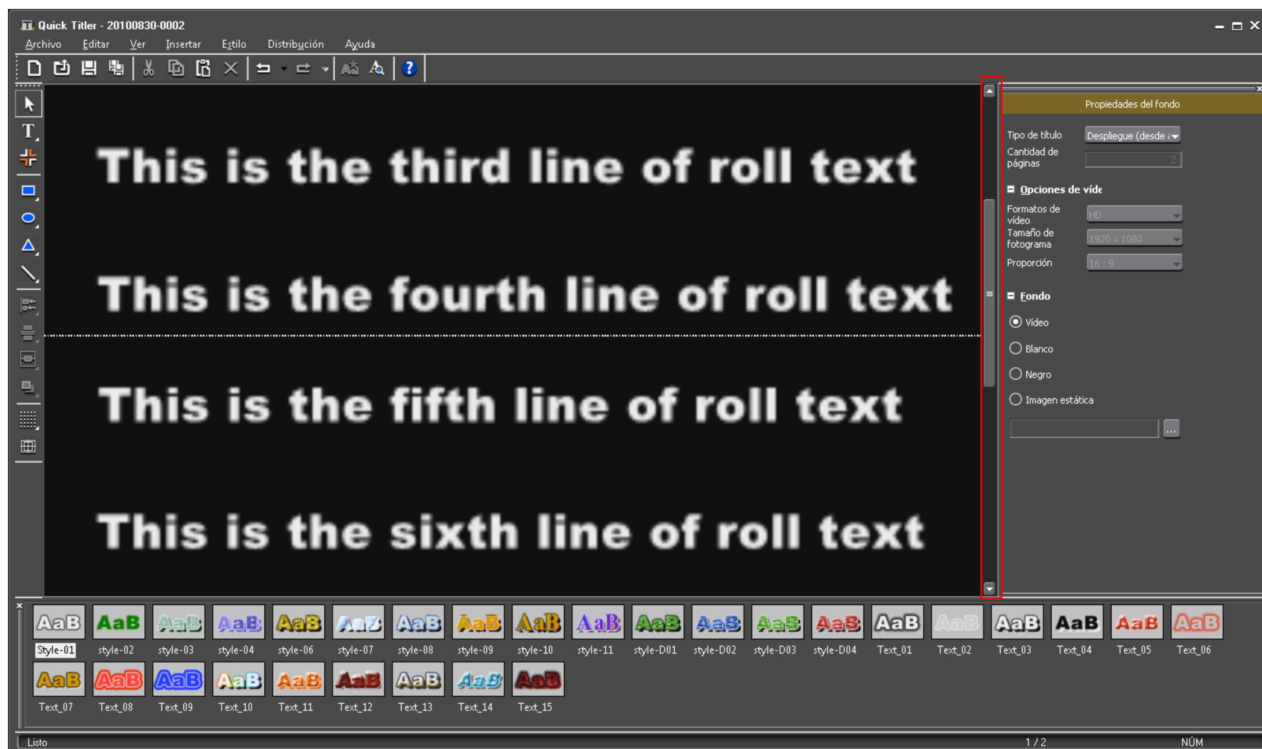
Avance lento (desde la izquierda)

El texto se mueve de la izquierda a la derecha por la pantalla.

Despliegue

El texto se mueve verticalmente de la parte inferior a la superior (o de la parte superior a la inferior) por la pantalla. Con un tipo de desplazamiento seleccionado, si hay más texto que el que pueda caber en la ventana de creación de objetos de texto, aparece una barra de desplazamiento vertical. También aparece una línea de puntos blancos en la pantalla en la posición de cambio de página; sin embargo, esta línea no aparece en la salida de vídeo. Consulte la Figura 1038.

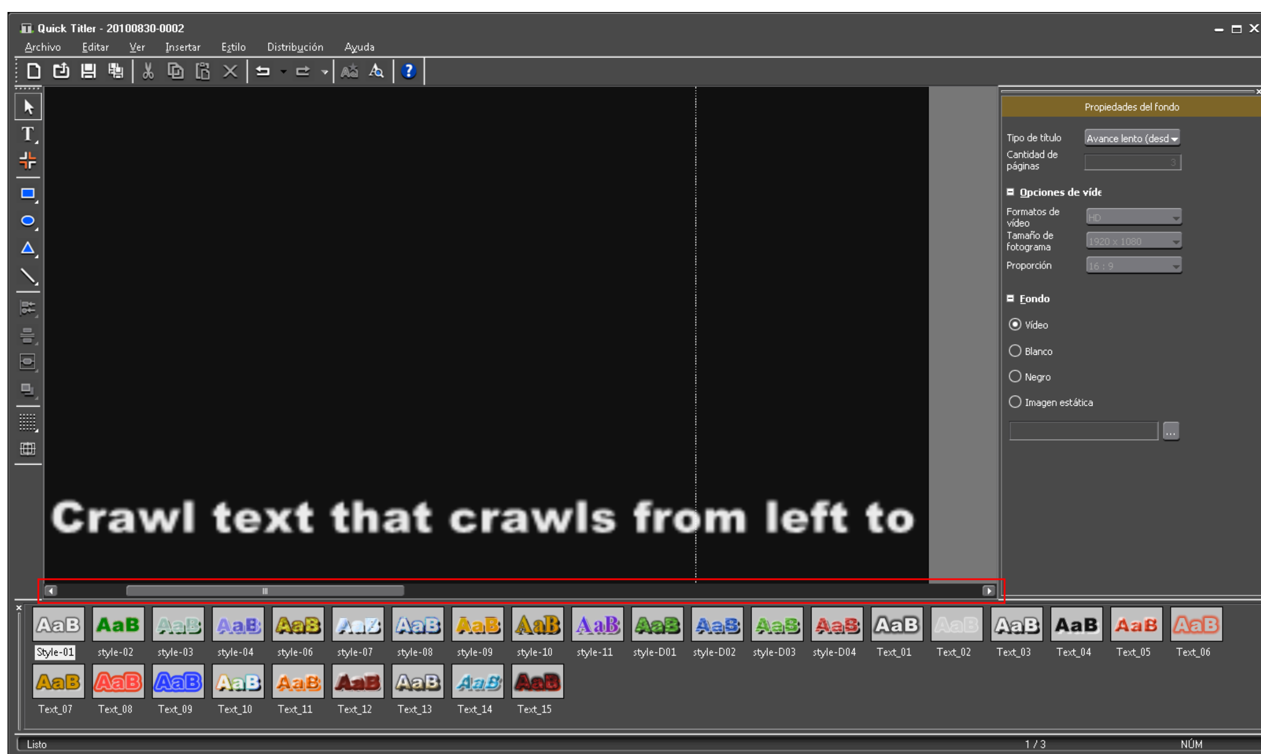
Figura 1038. Desplazamiento de texto en QuickTitler



Avance

El texto se mueve horizontalmente por la pantalla de la izquierda a la derecha (o de derecha a izquierda). Con un tipo de avance seleccionado, si el texto es demasiado largo para que pueda caber en la ventana de creación de objetos de texto, aparece una barra de desplazamiento horizontal. Consulte la Figura 1039.

Figura 1039. Avance de texto de QuickTitler



2. Especifique el texto para el título.
3. Haga clic en el botón **Guardar** para cerrar QuickTitler.

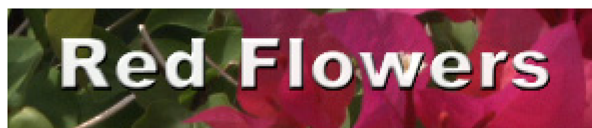
Ajuste de la velocidad de desplazamiento o avance

La velocidad de desplazamiento o avance la determina la duración del clip de título en la línea de tiempo. Acorte la duración del clip para acelerar el desplazamiento o el avance. Alargue el clip para ralentizar el avance o el desplazamiento.

Adición de relieves al texto

La adición de relieves al texto hace que destaque del fondo.

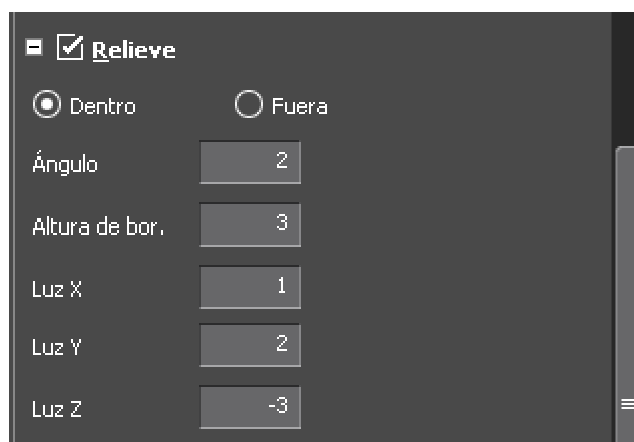
Figura 1040. Texto con relieve en QuickTitler



Para añadir relieve al texto, haga lo siguiente:

1. Seleccione el objeto de texto al que añadir relieve.
2. Si la sección Relieve no está expandida, haga clic en + para expandirla. Consulte la Figura 1041.
3. Active las opciones de Relieve.

Figura 1041. Propiedades del texto de QuickTitler - Sección Relieve

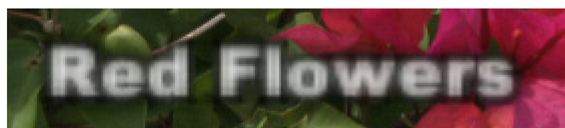


4. Seleccione Dentro o Fuera para especificar el borde al que añadir relieve.
5. Especifique los valores que desee en los campos de opciones de relieve.

Desenfoque de texto

El desenfoque del texto consigue que se funda mejor con el fondo.

Figura 1042. Texto desenfocado en QuickTitler

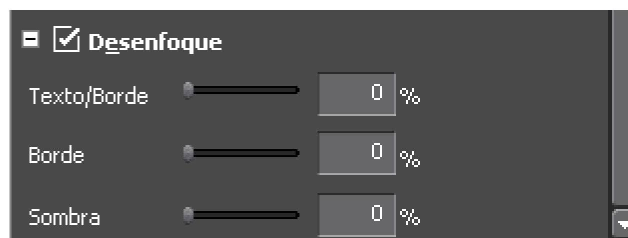


Para desenfocar el texto, haga lo siguiente:

1. Seleccione el objeto de texto que desenfocar.

2. Si la sección Desenfoque no está expandida, haga clic en “+” para expandirla. Consulte la Figura 1041.

Figura 1043. Propiedades del texto de QuickTitler - Sección Desenfoque



3. Active las opciones de desenfoque.

4. Ajuste las opciones de desenfoque, mueva los controles deslizantes para desenfocar el texto y el borde, sólo el borde, o bien sólo la sombra.

Nota Si no se aplica sombra o borde, sólo se puede desenfocar el texto.

Estilos de texto

En esta sección se explican los estilos de texto que se pueden seleccionar en la barra Estilo de objeto. Los estilos de imagen y gráficos también se pueden usar en combinación con los estilos de texto y se explican en la siguiente sección.

Aplicación de estilos de texto

Para aplicar un estilo de texto de la barra Estilo de objeto, haga lo siguiente:

1. Seleccione el objeto de texto al que aplicar el estilo.

2. Seleccione un ejemplo de estilo en la barra de estilo de objeto. Consulte la Figura 1044 para ver un ejemplo.

Figura 1044. Estilos de texto de QuickTitler



3. Seleccione Estilo>Aplicar estilo en la barra de menús de QuickTitler.

Nota También es posible hacer doble clic en el ejemplo de estilo para aplicarlo al objeto de texto seleccionado.

El estilo seleccionado se aplica tal y como se muestra en la Figura 1045.

Figura 1045. Estilo de texto de QuickTitler aplicado



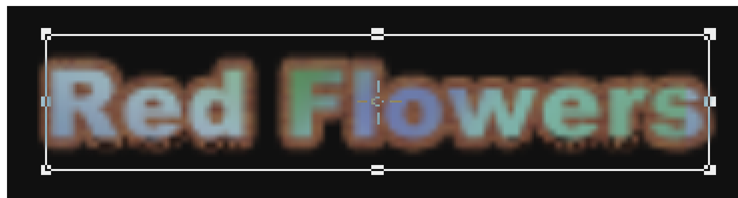
Cómo guardar estilos de texto

Los atributos aplicados a objetos de texto como gradaciones de color, texturas, bordes, relieve, etc. se pueden guardar como un nuevo estilo de texto.

Para guardar un nuevo estilo de texto, siga estos pasos:

1. Seleccione el objeto de texto que contenga los atributos que desea guardar como un nuevo estilo, tal y como se muestra en la Figura 1046.

Figura 1046. Objeto de texto de QuickTitler con estilo que guardar



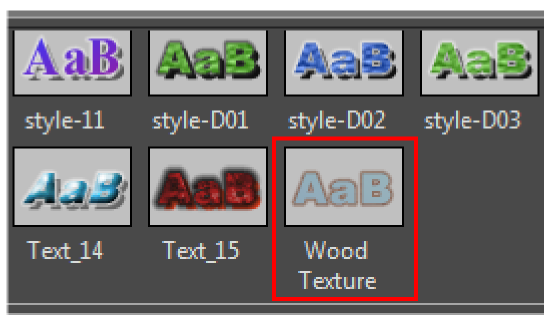
2. Seleccione Estilo>Guardar como estilo nuevo en la barra de menús de QuickTitler.

3. Escriba un nombre para el estilo guardado.

Nota Si el nombre de estilo que ha escrito ya existe, se le indicará que escriba otro diferente para el estilo.

Tal y como se muestra en la Figura 1047, se crea un nuevo ejemplo de estilo en la barra Estilo de objeto que representa el estilo guardado.

Figura 1047. Estilo de texto de QuickTitler nuevo guardado



Cambio de nombre de estilos de texto

Los nombres de estilo de ejemplos de estilo guardados se pueden cambiar.

Nota Los nombres de los estilos predeterminados que se han instalado con QuickTitler no se pueden cambiar. Sólo se pueden cambiar los nombres de los estilos creados por el usuario.

Para cambiar el nombre de un estilo, haga lo siguiente:

1. En la barra Estilo de objeto, seleccione el ejemplo de estilo cuyo nombre desea cambiar.
2. Seleccione Estilo>Cambiar nombre de estilo en la barra de menús de QuickTitler.
3. Escriba un nuevo nombre para el ejemplo de estilo.

Nota Una alternativa es hacer clic una vez en el nombre de estilo que desea cambiar y escribir un nuevo nombre.

Eliminación de estilos de texto

Los estilos de texto creados por el usuario se pueden eliminar de la barra Estilo de objeto.

Nota Los estilos predeterminados instalados con QuickTitler no se pueden eliminar.

Para eliminar un estilo de texto guardado, siga estos pasos:

1. Seleccione el ejemplo de estilo de texto que desee eliminar en la barra de menús Estilo de objeto.
2. Seleccione Estilo>Eliminar estilo en la barra de menús de QuickTitler.

Nota Una alternativa es seleccionar el ejemplo de estilo y pulsar la tecla [**Supr**].

Estilos de imagen y gráficos

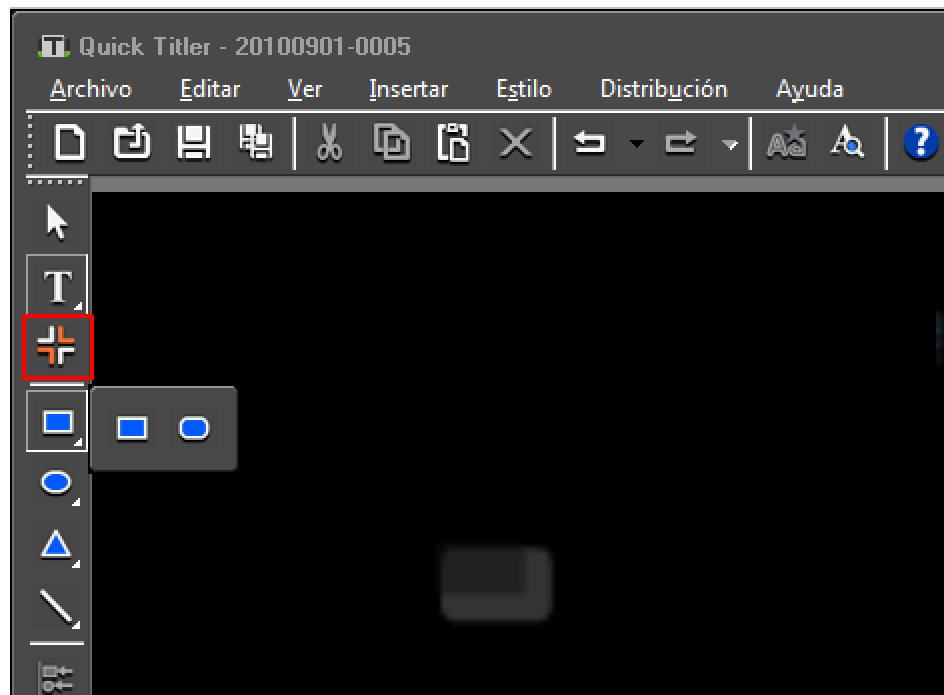
Los estilos de imagen y gráficos se pueden crear y usar como objetos de títulos.

Creación de imágenes y gráficos

Para crear un gráfico para usarlo como objeto de título, siga estos pasos:

1. Haga clic en el botón de herramienta **Imagen** en la barra de herramientas Objeto tal y como se muestra en la Figura 1048.

Figura 1048. Herramienta Imagen de QuickTitler



Nota Las herramientas Rectángulo, Óvalo, Triángulo y Línea también están disponibles para la creación de gráficos de objetos de títulos. Haga clic y mantenga pulsado el botón del ratón en la herramienta que desee para ver los estilos de gráficos disponibles relacionados con esa herramienta. Consulte el ejemplo de la Figura 1048.

Los ejemplos de estilos de la herramienta de imagen seleccionada aparecen en la barra Estilo de objeto, tal y como se muestra en la Figura 1049.

Figura 1049. Estilos de la herramienta Imagen de QuickTitler

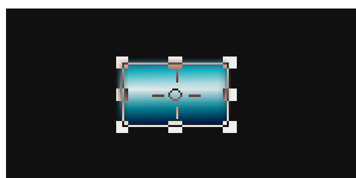


2. Seleccione el estilo de objeto que aplicar.
3. Haga clic en la ventana Creación de objeto de título.

El estilo de objeto seleccionado se añade a la ventana de creación de objetos (tal y como se muestra en la Figura 1050) y se puede modificar según sea necesario.

Nota Después de añadir un objeto a la ventana de creación de objetos, también puede hacer clic en el botón **...** en la sección Archivo de la barra Propiedades de imagen para importar una imagen estática.

Figura 1050. Objeto de imagen de QuickTitler añadido



Método alternativo:

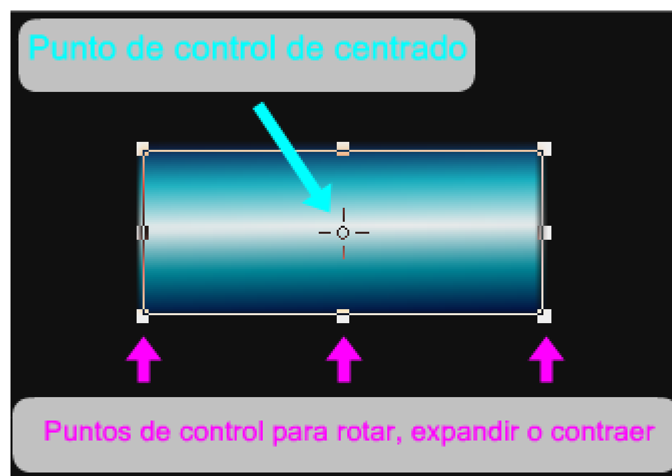
Seleccione Insertar>Imagen (o Rectángulo, Óvalo, Triángulo o Línea) en la barra de menús de QuickTitler.

Nota Los menús Rectángulo, Óvalo, Triángulo y Línea tienen un submenú para seleccionar el estilo de la forma.

Cambio de opciones de gráficos o imágenes

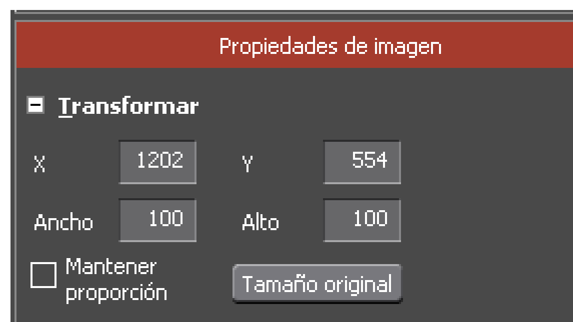
El tamaño de una imagen se puede ajustar si arrastra un borde del marco de objeto mediante los puntos de control para rotar, expandir o contraer que se muestran en la Figura 1051.

Figura 1051. Puntos de control de objeto gráfico de QuickTitler



El tamaño y la posición del objeto también se pueden cambiar si especifica los valores deseados directamente en los campos X, Y, Ancho y Alto en la sección Transformar en la barra Propiedades de imagen. Consulte la Figura 1052.

Figura 1052. Propiedades de imagen de QuickTitler - Sección Transformar



Nota Seleccione la opción Mantener proporción para cambiar automáticamente la configuración del ancho o el alto con el fin de mantener la proporción de ancho/alto actual cuando se cambie uno de los parámetros.

Haga clic en el botón **Tamaño original** para devolver al objeto su tamaño original antes de realizar cambios.

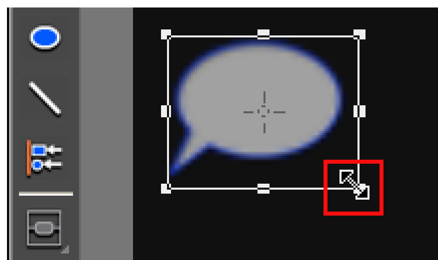
Nota Si se selecciona un objeto en lugar de una imagen, el botón Tamaño original no estará disponible en las propiedades del objeto.

Cambio del tamaño del objeto gráfico o imagen

Para cambiar el tamaño del objeto gráfico o imagen mediante los puntos de control, haga lo siguiente:

1. Mueva el cursor al punto de control que desee para rotar/expandir/contraer en el marco de objeto gráfico.
2. Haga clic, mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastre el cursor cuando cambie la forma (consulte la Figura 1053) para aumentar o reducir el tamaño del texto mediante el aumento o la reducción del tamaño del marco de objeto gráfico.

Figura 1053. Cursor para cambiar el tamaño del objeto en QuickTitler

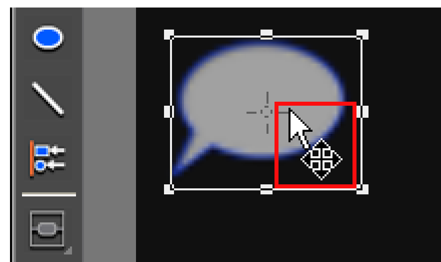


Desplazamiento de objetos gráficos

Para mover un objeto gráfico a una nueva ubicación, siga estos pasos:

1. Mueva el cursor al marco de objeto.
2. Haga clic, mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastre el marco de objeto a una nueva ubicación cuando la forma del cursor cambie, tal y como se muestra en la Figura 1054.

Figura 1054. Cursor para mover objetos en QuickTitler



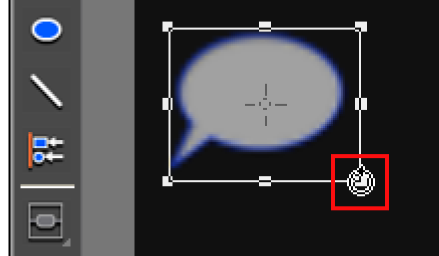
Rotación de objetos gráficos

Para rotar un objeto gráfico, siga estos pasos:

1. Mueva el cursor a un punto de control para rotar/expandir/contraer el marco de objeto mientras mantiene pulsada la tecla **[CTRL]**.

2. Haga clic, mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastre el marco de objeto para rotarlo cuando la forma del cursor cambie, tal y como se muestra en la Figura 1055.

Figura 1055. Cursor para rotar gráficos en QuickTitler



Nota Al rotar un gráfico, pulse la tecla [**MAYÚS**] para rotar el gráfico en 15 grados. Pulse la tecla [**ALT**] para rotar el objeto gráfico y céntrelo en el ángulo contrario.

Para mover el eje de rotación, mueva el punto de control de centrado. Haga clic en un área fuera del marco del objeto y haga clic de nuevo en el objeto para volver a situar el eje de rotación en el centro.

Aplicación de transparencia a imágenes y gráficos

Se puede aplicar transparencia a objetos gráficos, tal y como se muestra en la Figura 1056.

Figura 1056. Transparencia de gráficos en QuickTitler



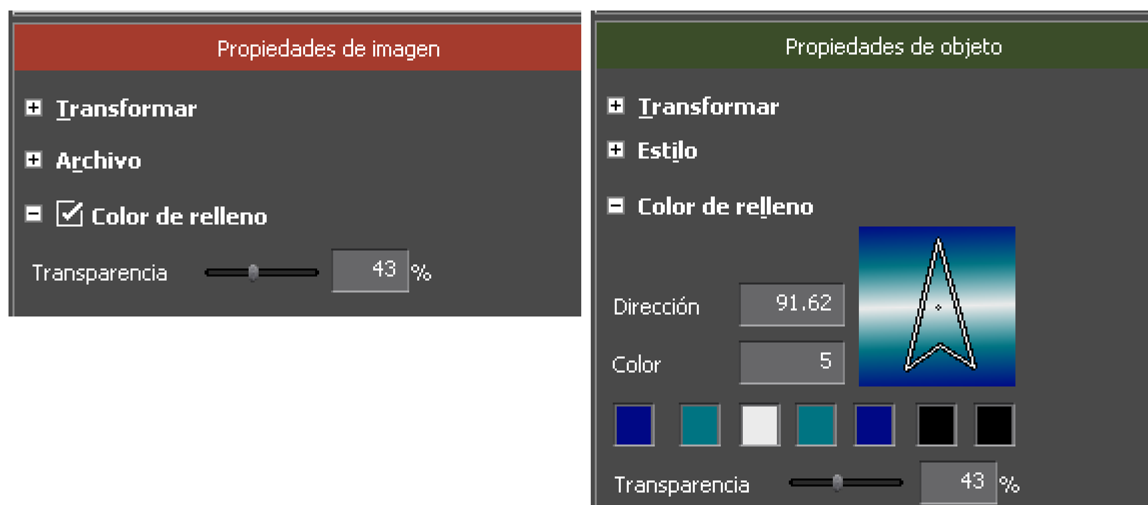
Para cambiar la transparencia de un objeto gráfico o imagen, haga lo siguiente:

1. Seleccione la imagen o el objeto gráfico cuya transparencia desea cambiar.

2. Si la sección Color de relleno no está expandida, haga clic en + para expandirla en la barra Propiedades de objeto o Propiedades de imagen. Consulte la Figura 1041.

3. Active las opciones de Color de relleno para un objeto de imagen.

Figura 1057. Propiedades de objeto y de imagen de QuickTitler - Sección Color de relleno

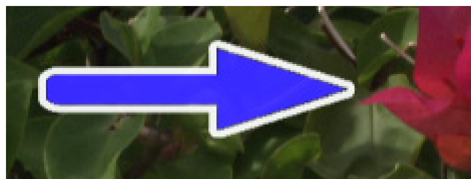


4. Mueva el control deslizante de transparencia para ajustar la transparencia del objeto seleccionado.

Adición de un borde a gráficos

Se pueden aplicar bordes a objetos gráficos, tal y como se muestra en la Figura 1058.

Figura 1058. Borde de gráficos en QuickTitler

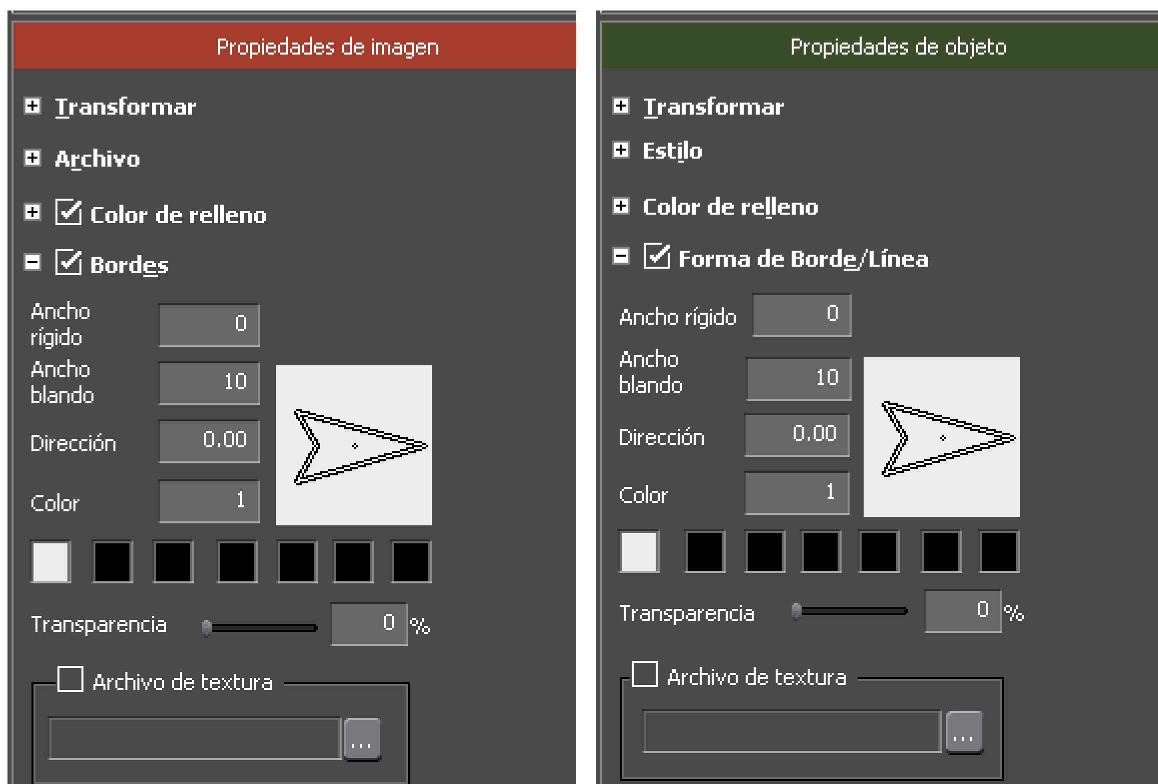


1. Seleccione una imagen o gráfico al que añadir un borde.
2. Si la sección Bordes no está expandida, haga clic en + para expandirla. Consulte la Figura 1059.

Nota Si el objeto seleccionado es un gráfico (objeto Rectángulo, Óvalo, Triángulo o Línea), expanda la sección Forma de borde/línea en la barra Propiedades de objeto. Consulte la Figura 1059.

3. Active las opciones de Bordes (o Forma de borde/línea).

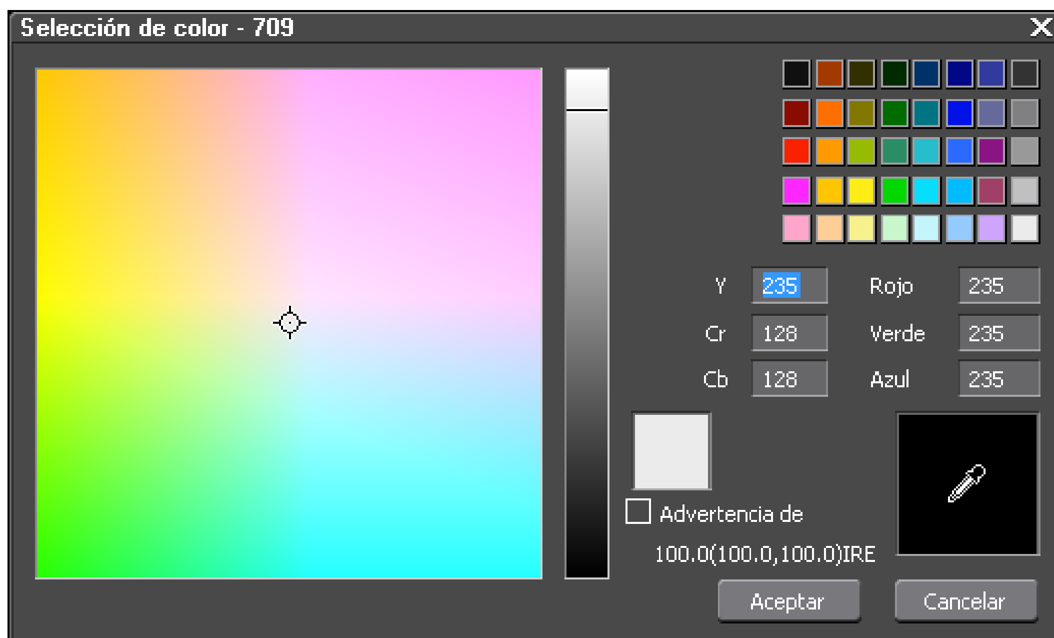
Figura 1059. Propiedades de objeto y de imagen de QuickTitler - Sección Borde



4. Haga clic en la Paleta de color.

Aparece el cuadro de diálogo Selección de color, tal como se muestra en la Figura 1060.

Figura 1060. Cuadro de diálogo Selección de color de QuickTitler



5. Seleccione un color para el borde en el diagrama de colores o especifique el valor de color que desee directamente en los campos de entrada de valores.

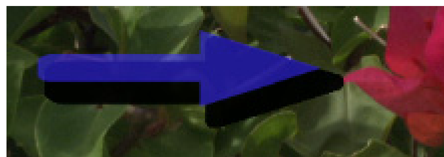
6. Especifique el valor que desee para Ancho rígido o Ancho blando (en píxeles) para especificar el ancho del borde.

Nota También es posible aplicar las gradaciones de color al borde. Consulte *Aplicación de gradaciones de color* en la página 932 para obtener más información.

Aplicación de sombras

Se pueden aplicar sombras a objetos gráficos, tal y como se muestra en la Figura 1061.

Figura 1061. Sombra de gráfico de QuickTitler



1. Seleccione una imagen o gráfico al que añadir una sombra.

2. Si la sección Sombra no está expandida, haga clic en + para expandirla en la barra Propiedades de objeto o Propiedades de imagen. Consulte la Figura 1062.

3. Active las opciones de Sombra.

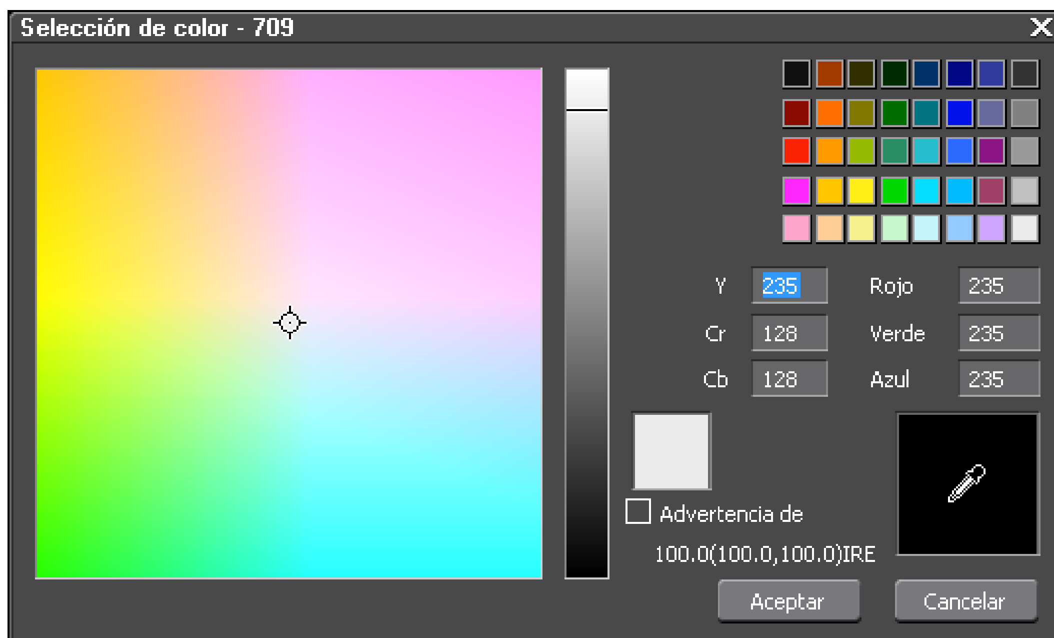
Figura 1062. Propiedades de objeto y de imagen de QuickTitler - Sección Sombra



4. Haga clic en la Paleta de color.

Aparece el cuadro de diálogo Selección de color, tal como se muestra en la Figura 1063.

Figura 1063. Cuadro de diálogo Selección de color de QuickTitler



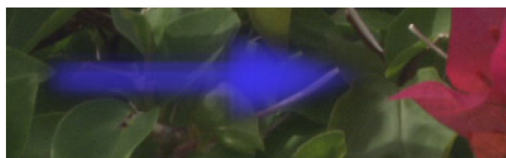
5. Seleccione un color para la sombra en el diagrama de colores o especifique el valor de color que desee directamente en los campos de entrada de valores.
6. Especifique el valor que desee para Ancho rígido o Ancho blando (en píxeles) para especificar el ancho de la sombra.
7. Mueva los controles deslizantes horizontales y verticales para ajustar la posición de la sombra como desplazamiento del objeto gráfico.
8. Si lo desea, mueva el control deslizante de transparencia de sombra para ajustar la transparencia de la sombra.

Nota También es posible aplicar gradaciones de color a la sombra. Consulte *Aplicación de gradaciones de color* en la página 932 para obtener más información.

Desenfoque de un gráfico o imagen

Se puede aplicar el efecto de desenfoque a objetos gráficos, tal y como se muestra en la Figura 1064.

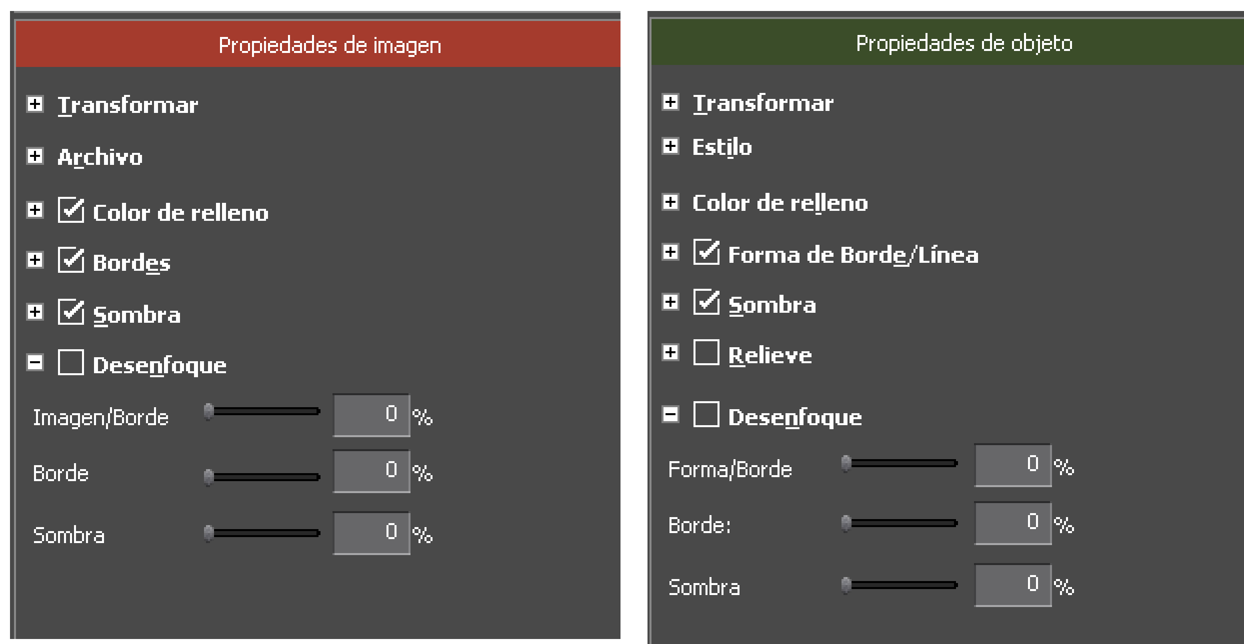
Figura 1064. Gráfico desenfocado en QuickTitler



Para desenfocar un objeto gráfico, siga estos pasos:

1. Seleccione el objeto gráfico que desenfocar.
2. Si la sección Desenfoque no está expandida, haga clic en + para expandirla en la barra Propiedades de objeto o Propiedades de imagen. Consulte la Figura 1065.

Figura 1065. Propiedades de objeto o de imagen en QuickTitler - Sección Desenfoque

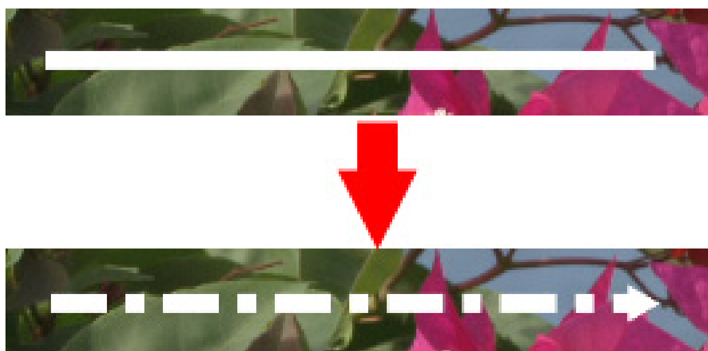


3. Active las opciones de desenfoque.
4. Ajuste las opciones de desenfoque mediante los controles deslizantes o escriba directamente valores en Imagen/Borde (Forma/Borde), Borde o Sombra para desenfocar el elemento gráfico o la imagen correspondiente.

Cambio en el estilo de las líneas

Se puede cambiar el estilo de un objeto de línea, tal y como se muestra en la Figura 1066.

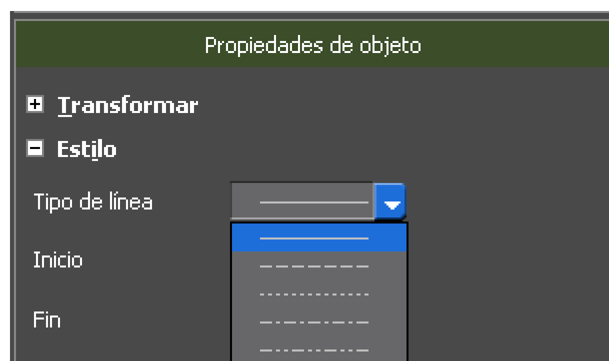
Figura 1066. Estilo de las líneas en QuickTitler



Para cambiar el estilo de la línea, haga lo siguiente:

1. Seleccione el objeto de la línea cuyo estilo desee cambiar.
2. Si la sección Estilo no está expandida, haga clic en + para expandirla en la barra Propiedades de objeto. Consulte la Figura 1067.

Figura 1067. Estilo de las líneas en QuickTitler

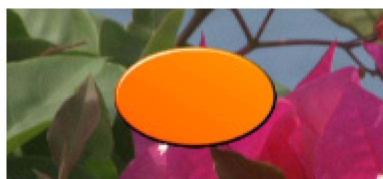


3. Active las opciones de Estilo.
4. Seleccione el estilo de línea que desee, el estilo de inicio (con o sin punta de flecha) y el estilo de fin (con o sin punta de flecha) mediante la selección de estilos en las listas desplegables. La lista desplegable Estilo de línea se muestra en la Figura 1067.

Adición de relieves a los gráficos

Se pueden aplicar efectos de relieve a objetos gráficos, tal y como se muestra en la Figura 1068.

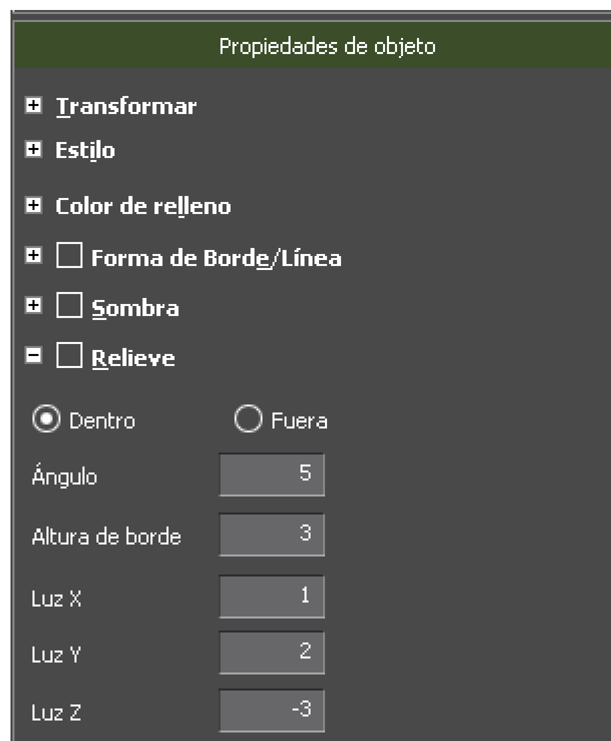
Figura 1068. Objeto gráfico con relieve de QuickTitler



Para añadir relieve un objeto gráfico, siga estos pasos:

1. Seleccione el objeto gráfico al que aplicar efectos de relieve.
2. Si la sección Relieve no está expandida, haga clic en + para expandirla en la barra Propiedades de objeto. Consulte la Figura 1069.

Figura 1069. Propiedades de objeto de QuickTitler - Sección Relieve

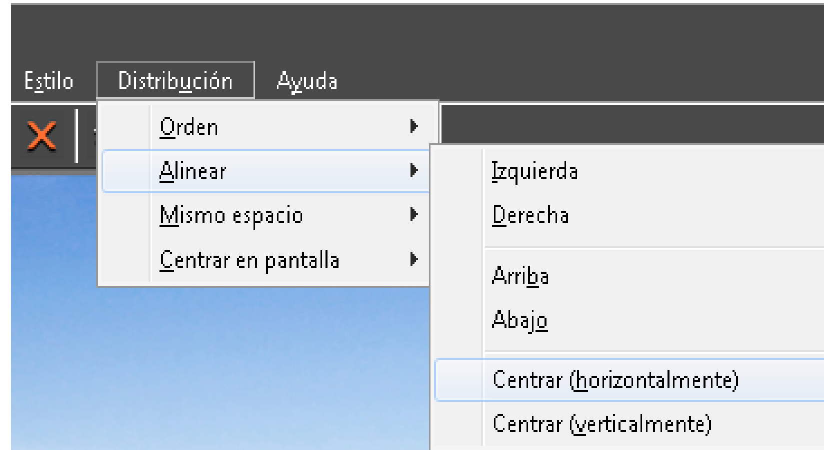


3. Active las opciones de Relieve.
4. Seleccione Dentro o Fuera para especificar el borde al que añadir relieve.
5. Especifique los valores que desee en los campos de opciones de relieve.

Barra de distribución de objeto de título

El menú Distribución se usa para ajustar la posición de uno o más objetos de título. Como se ilustra en la Figura 1070, el menú Distribución incluye los ajustes Ordenar, Alinear, Mismo espacio y Centrar en pantalla.

Figura 1070. Menú Distribución de QuickTitler



Ordenar

El menú Ordenar permite ajustar las capas de un único objeto de título seleccionado. El orden de las capas del objeto se puede ajustar con las operaciones siguientes:

- Adelante: adelanta el objeto seleccionado una capa
- Atrás: coloca el objeto una capa detrás
- Arriba: coloca el objeto en la capa superior, por encima de todas las demás
- Abajo: coloca el objeto en la capa inferior, por debajo de todas las demás

A menos que los objetos se superpongan, el orden de los objetos no es importante, ya que todos los objetos se colocan encima de la imagen de fondo. No obstante, la capa del objeto es importante si se superponen varios objetos o bien ocupan la misma posición en la imagen de fondo. Los ajustes de orden configuran la capa del objeto para que los objetos que desee estén encima o debajo de los demás objetos de título.

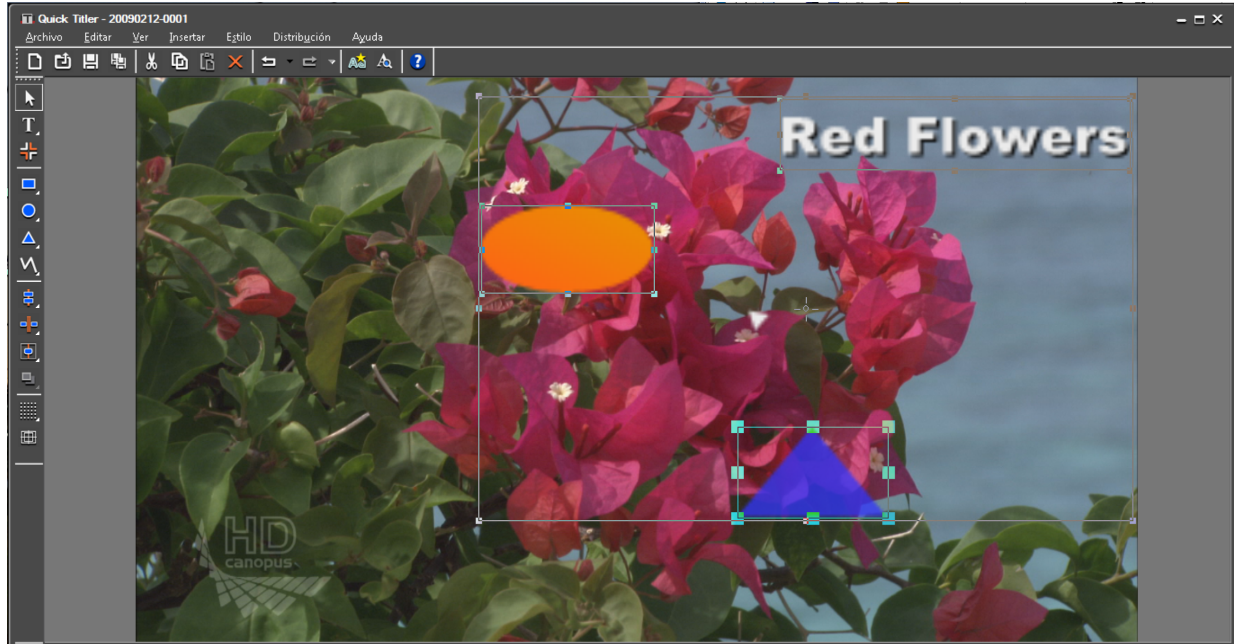
Alinear

La función de alineación sólo está disponible con varios objetos seleccionados. En este menú se incluyen las opciones siguientes:

- Tabulador izquierdo: alinea los objetos con la ubicación del tabulador izquierdo
- Tabulador derecho: alinea los objetos con la ubicación del tabulador derecho
- Arriba: alinea los objetos en la parte superior con respecto a los demás
- Abajo: alinea los objetos en la parte inferior con respecto a los demás
- Centrar (horizontalmente): centra los objetos seleccionados horizontalmente entre sí. Consulte *Centrar en pantalla* más abajo para obtener información sobre cómo centrar objetos horizontalmente en la pantalla.
- Centrar (verticalmente): centra los objetos seleccionados verticalmente entre sí. Consulte *Centrar en pantalla* más abajo para centrar los objetos verticalmente en la pantalla.

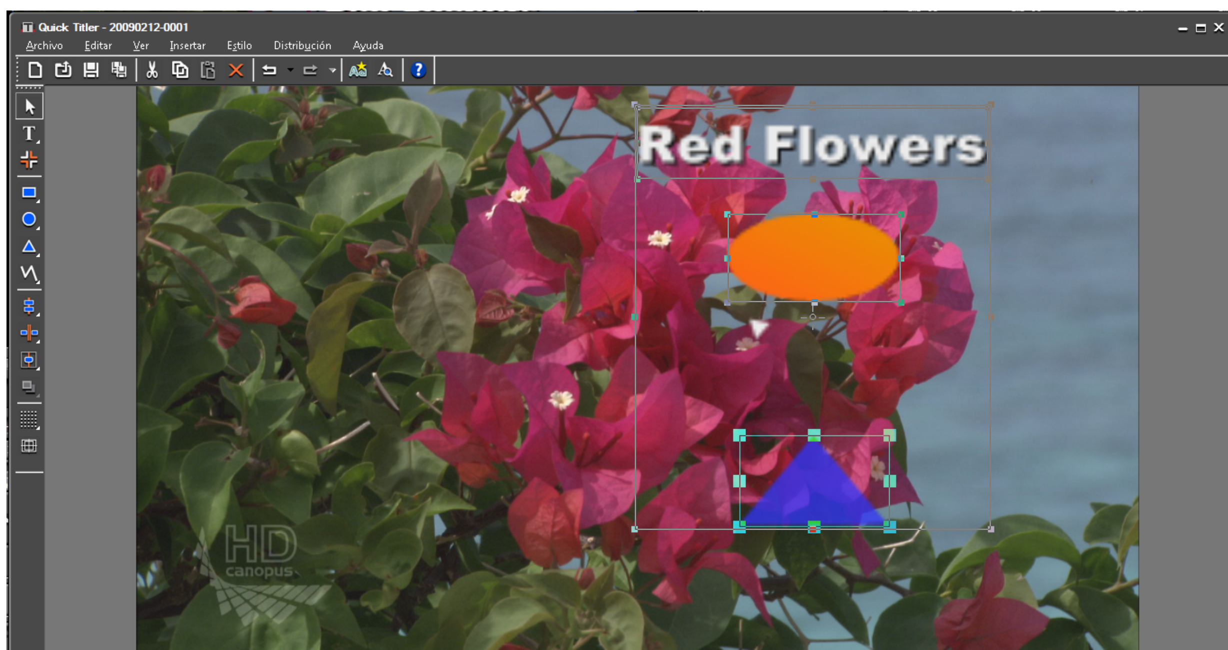
La Figura 1071 muestra tres objetos de título seleccionados en sus posiciones originales.

Figura 1071. Varios objetos de título seleccionados



La Figura 1072 muestra estos mismos objetos tras la alineación Centrar (horizontalmente).

Figura 1072. Objetos de título alineados mediante Centrar (horizontalmente)



Tenga en cuenta que los objetos no se han centrado en la pantalla. Se han centrado entre sí en sus posiciones originales. Para centrar objetos en la pantalla, utilice el menú Centrar en pantalla.

Mismo espacio

Esta opción sólo está disponible cuando se han seleccionado tres o más objetos. La opción Mismo espacio proporciona herramientas para distanciar regularmente o alinear los objetos entre sí.

- Alinear a la derecha y a la izquierda: ajusta tres o más objetos para que estén alineados en sus bordes derecho o izquierdo.
- Alinear arriba y abajo: ajusta tres o más objetos para que estén distanciados regularmente de arriba abajo.

La Figura 1073 muestra tres objetos seleccionados que no se han espaciado regularmente de arriba abajo.

Figura 1073. Objetos no distanciados regularmente de arriba abajo



La Figura 1074 muestra los mismos objetos después de alinearlos de arriba abajo en el mismo espacio.

Figura 1074. Objetos distanciados regularmente de arriba abajo



Centrar en pantalla

Esta función de centrado está disponible cuando hay uno o más objetos seleccionados:

- Horizontalmente: centra los objetos seleccionados horizontalmente en la pantalla
- Verticalmente: centra los objetos seleccionados verticalmente en la pantalla

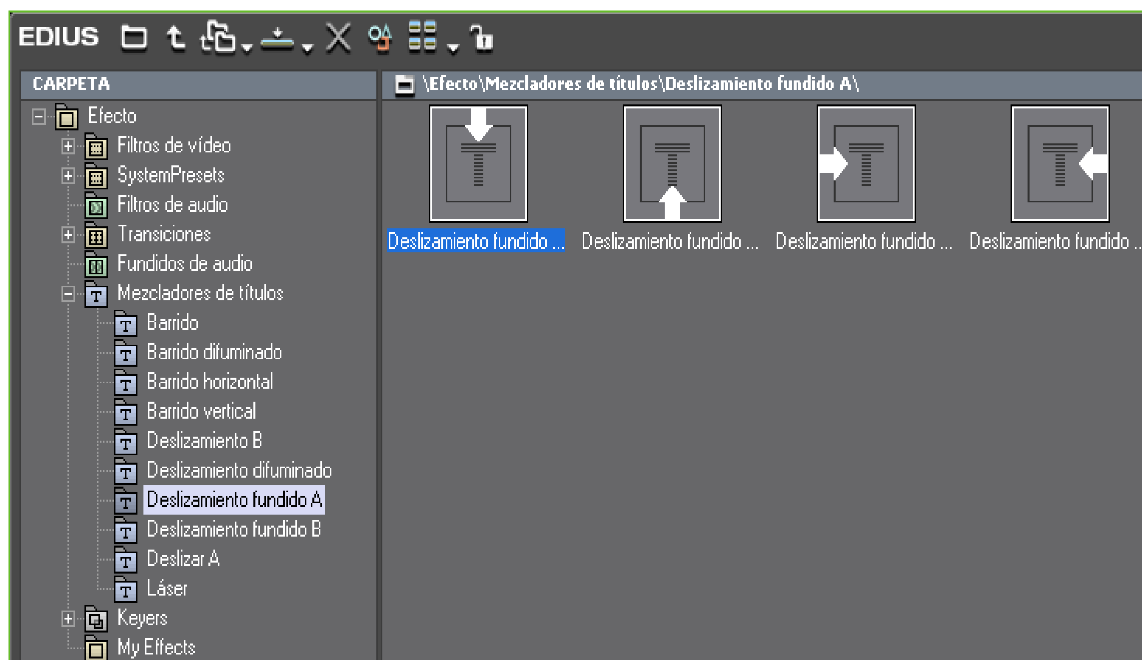
Efectos de mezclador de títulos

Los efectos de mezclador de títulos determinan cómo aparece y desaparece un título en un proyecto de vídeo. En la Paleta de efectos se encuentran los efectos del mezclador de títulos.

Para añadir un efecto de mezclador de títulos a un clip de título, haga lo siguiente:

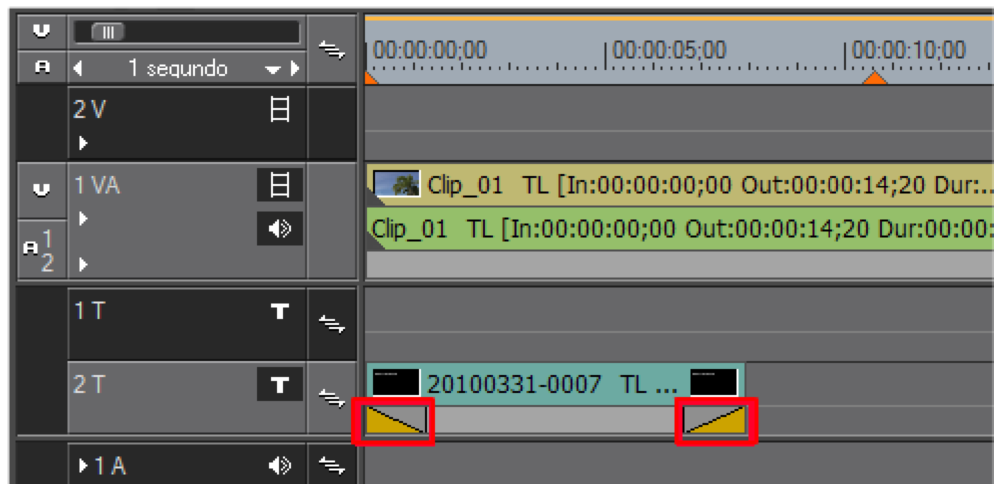
1. En la Paleta de efectos, seleccione el efecto de Mezclador de títulos que desee. Consulte la Figura 1075.

Figura 1075. Efectos del Mezclador de títulos en la Paleta de efectos



2. Arrastre el efecto a la pista del mezclador de un clip de título en la línea de tiempo y suéltelo en el inicio o en fin del clip de título.

Figura 1076. Efecto del Mezclador de títulos añadido al inicio de un clip de título



Nota Los efectos que se arrastran al inicio del clip determinan cómo aparece el título en el proyecto. Los efectos que se arrastran al final determinan cómo desaparece el título.

Métodos alternativos:

- Seleccione el área de mezclador de un clip de título y la carpeta Mezclador de títulos en la Paleta de efectos. Haga clic con el botón derecho en el efecto del mezclador de títulos que desee añadir al clip de títulos, seleccione Añadir a línea de tiempo en el menú y seleccione el punto de adición (entrada, salida o ambos).
- Seleccione el área Mezclador de un clip de título y arrastre el efecto de mezclador de títulos que desee de la Paleta de efectos a la Paleta de información.

Nota Cuando un clip de título se coloca en la línea de tiempo, el efecto de mezclador de títulos predeterminado se añade automáticamente. El efecto predeterminado se puede cambiar al igual que la duración predeterminada de clips de títulos. Consulte *Cambio en los efectos predeterminados* en la página 829 y *Opciones de Duración* en la página 251 para obtener más información.

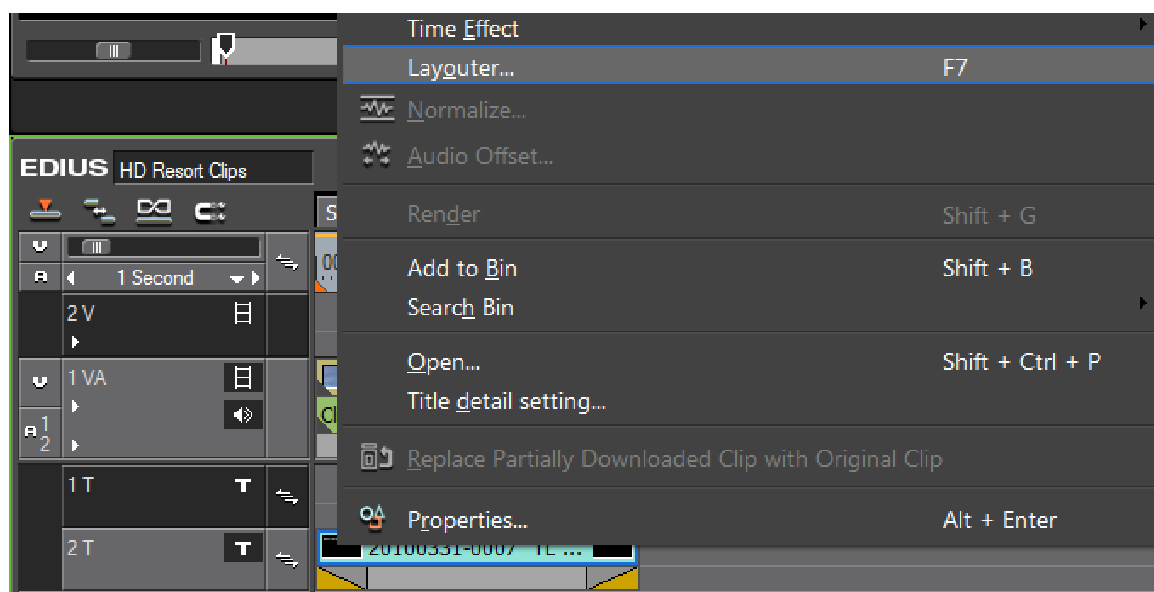
Ajuste de la posición de los títulos

Para ajustar con exactitud la posición de un título en un clip de vídeo, siga estos pasos:

1. Haga clic con el botón derecho en el clip de título cuya posición en pantalla desea ajustar y seleccione Creador de distribución en el menú, tal y como se muestra en la Figura 1077.

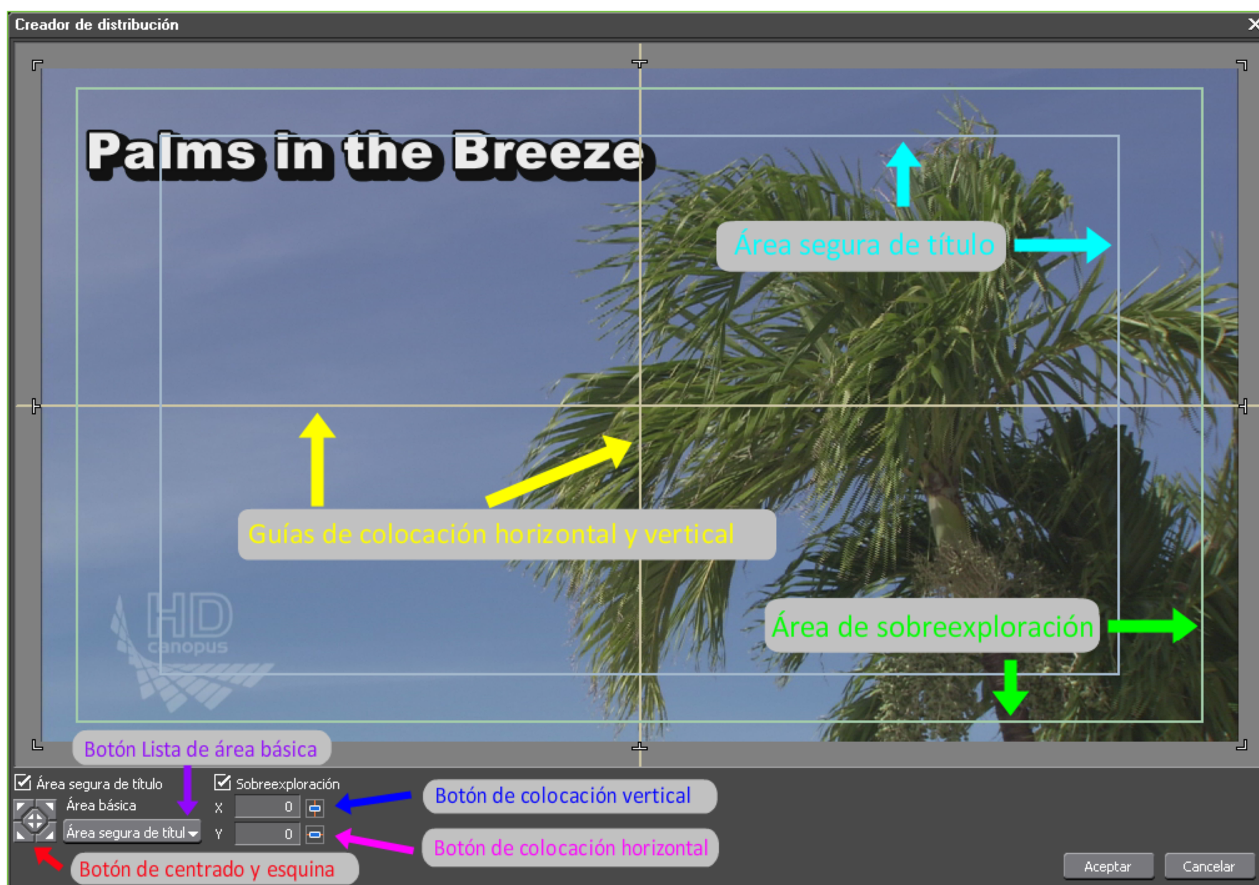
Nota También puede pulsar la tecla [**F7**].

Figura 1077. Clip de título de la línea de tiempo - Menú Distribución



Aparece el cuadro de diálogo Creador de distribución que se muestra en la Figura 1078.

Figura 1078. Cuadro de diálogo Distribución de títulos



2. Arrastre el título para cambiar su posición y colóquelo con precisión mediante las herramientas y las guías de distribución de títulos que se explican a continuación. Consulte la Figura 1079.

Figura 1079. Distribución de títulos - Título recolocado



3. Haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo Creador de distribución.

Guías de colocación horizontal y vertical

Estas guías le ayudan a colocar un título a lo largo del eje horizontal o vertical y marcar la ubicación central en la pantalla.

Colocación de marcas

Estas marcas indican los límites del área del título.

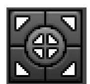
Área segura de título

Los límites del área segura de título aparecen si se activa Área segura de título en la esquina inferior izquierda. Si hay una marca de comprobación, se muestran los límites.

Área de sobreexploración

Los límites del área de sobreexploración aparecen si se activa Sobreexploración en la esquina inferior izquierda. Si hay una marca de comprobación, se muestran los límites.

Botón de centrado y esquina



Este botón contiene cinco botones pequeños que se corresponden con las esquinas exteriores y las posiciones centrales del área seleccionada como Área básica. Si hace clic en uno de estos botones se alinean las marcas de posición con la posición de centro/esquina seleccionada. Por ejemplo, si se hace clic en el botón de la esquina superior izquierda, la marca de posición izquierda superior se alinea con la esquina superior izquierda del Área básica y el texto se recoloca consecuentemente.

Botón Lista de área básica

Seleccione en la lista desplegable el área (subdesviación, sobreexploración o área segura de título) que utilizar al ajustar las marcas de posición con el botón de centrado y esquina.

Botón de colocación vertical

Si se hace clic en este botón se devuelve el título a una posición vertical de 0 en la escala Y.

Botón de colocación horizontal

Si se hace clic en este botón se devuelve el título a una posición horizontal de 0 en la escala X.

Nota Si se arrastra un título a una nueva posición, las coordenadas X, Y cambian para indicar la nueva posición. También puede especificar coordenadas X, Y directamente para reubicar el título.

Edición de un clip de título vinculado

Si se usa el mismo clip de título varias veces en la línea de tiempo, se vinculan todas las instancias del clip de título. La edición de una instancia cambia todas las instancias vinculadas, ya que se refieren al mismo clip.

Para editar una única instancia de un clip utilizado más de una vez en la línea de tiempo, haga lo siguiente:

1. En la línea de tiempo, haga doble clic en la instancia del clip que desea editar.

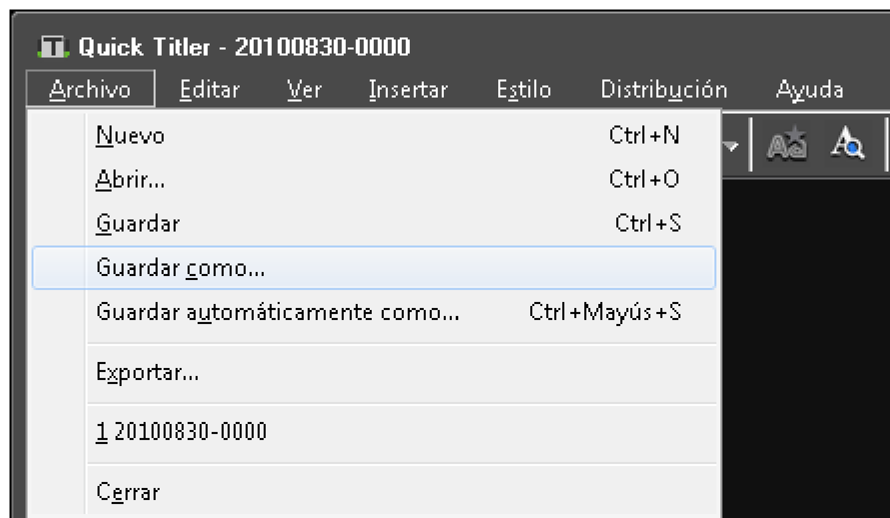
Nota También se puede hacer doble clic en un clip de título en el contenedor, con el fin de liberar la vinculación con otras instancias del clip.

2. Edite el clip de título en QuickTitler (o un editor de títulos de otro fabricante).

Nota TitleMotion Pro no se instala con EDIUS. Si ha recibido una copia de TitleMotion Pro con EDIUS, deberá instalarlo por separado.

3. Seleccione Archivo>Guardar como en la barra de menús de QuickTitler. Consulte la Figura 1080.

Figura 1080. Archivo - Guardar como en QuickTitler



Aparece el cuadro de diálogo Guardar como.

4. Especifique un nombre nuevo para el clip de título editado y haga clic en el botón **Guardar**.

El clip de título nuevo se guarda en el contenedor.

Las modificaciones sólo se aplican al clip de título nuevo que ya no está vinculado con los otros clips.

Nota Los clips de título creados en QuickTitler tienen .etl como extensión de archivo. Los creados con TitleMotion Pro tienen .icg como extensión de archivo.

Importación de archivos de fondo

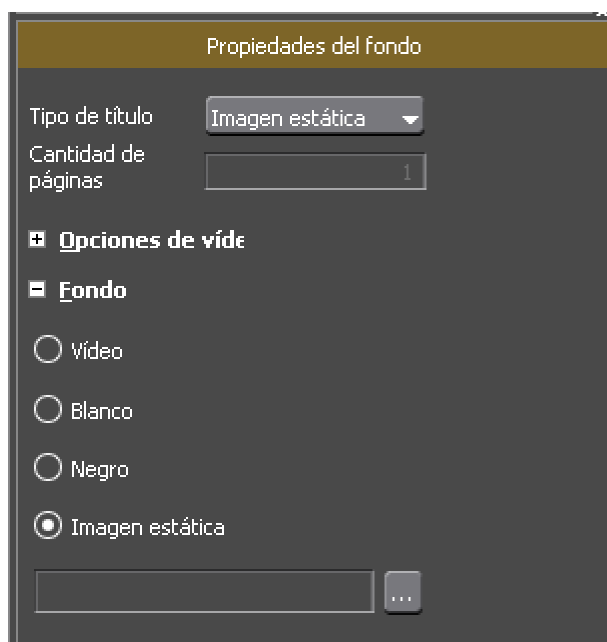
Se puede importar una imagen y utilizarla como fondo para la edición de clips de título.

Nota La imagen de fondo se utiliza sólo en el proceso de edición. No se guarda con el clip de título.

Para importar una imagen de fondo con el fin de editar un título, haga lo siguiente:

1. Si la sección Fondo ya no está expandida, haga clic en + para expandirla en la barra Propiedades del fondo.
2. Seleccione el tipo de fondo Imagen estática.
3. Haga clic en el botón **...** de la sección Fondo de la barra Propiedades del fondo. Consulte la Figura 1081.

Figura 1081. Propiedades del fondo de QuickTitler - Sección Fondo



Aparece el cuadro de diálogo Seleccionar archivo de fondo.

4. Vaya a la ubicación donde se encuentra la imagen que desea importar, seleccione el archivo de imagen y haga clic en el botón **Abrir**.
5. Seleccione el tipo de fondo Imagen estática en la sección Fondo. Consulte la Figura 1081.

Nota "Vídeo" muestra el vídeo en la posición del cursor de la línea de tiempo. Blanco o Negro establece uno de estos colores para el fondo de edición.

La imagen seleccionada se aplica al fondo de edición, tal y como se muestra en la Figura 1082.

Figura 1082. Imagen de fondo de QuickTitler aplicada

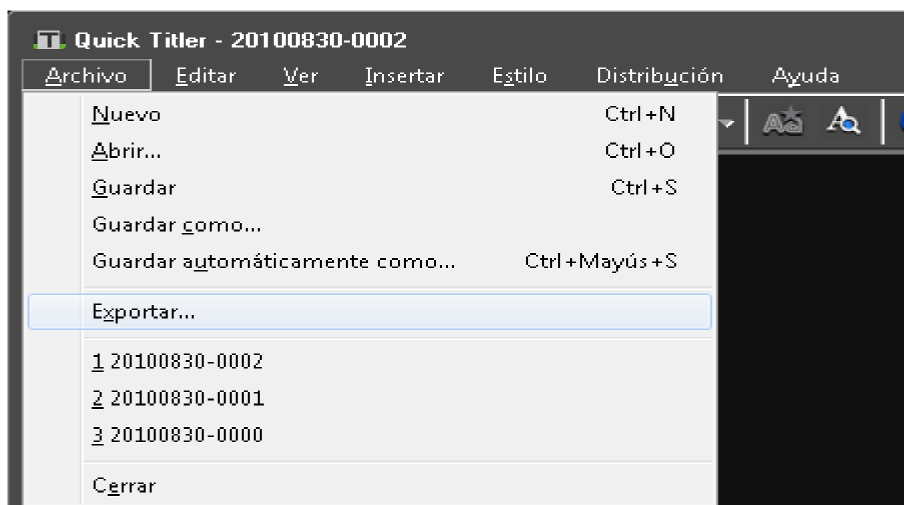


Exportación de un título como imagen estática

Se puede exportar un objeto de título como imagen estática. Para exportar el objeto de título como imagen estática, haga lo siguiente:

1. En QuickTitler, seleccione el objeto de título que exportar y seleccione Archivo>Exportar en la barra de menús QuickTitler, tal y como se muestra en la Figura 1083.

Figura 1083. Exportación de archivos en QuickTitler



Aparece el cuadro de diálogo Guardar como.

2. Vaya al lugar donde guardar el archivo, especifique el nombre y el formato de archivo que desee y haga clic en el botón **Guardar**.

TitleMotion Pro

Nota TitleMotion Pro no se instala con EDIUS. Si ha recibido una copia de TitleMotion Pro con EDIUS, deberá instalarlo por separado.

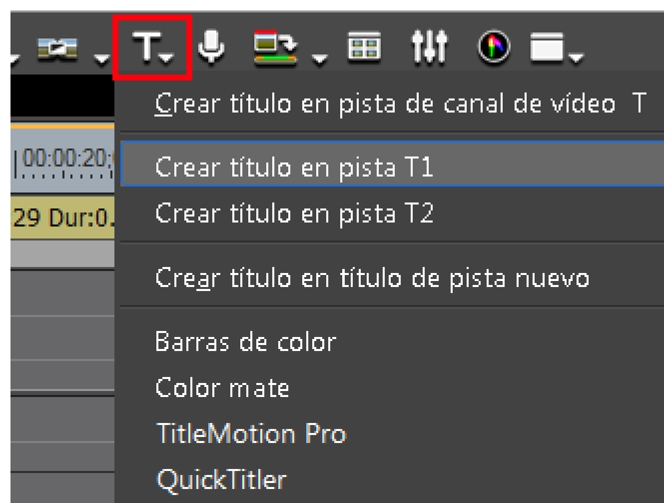
En los siguientes pasos se da por sentado que TitleMotion Pro es la aplicación para títulos seleccionada como predeterminada en Opciones de la aplicación. Si necesita más información, consulte *Título predeterminado* en la página 213.

Para usar TitleMotion Pro:

1. Sitúe el cursor de la línea de tiempo en el punto en el que quiera insertar un título.
2. Haga clic en el botón **Crear título** en la línea de tiempo.
3. Seleccione la pista a la que añadir el título en el menú. Consulte la Figura 1084 para ver un ejemplo.

- Crear título en pista actual: el título se inserta en la pista seleccionada.
- Crear título en pista T[X]: el título se inserta en la pista de título especificada; [X] es el número de una pista de título específica.
- Crear título en título de pista nuevo: el título se inserta en una pista de título nueva.

Figura 1084. Menú de creación de títulos



Tras seleccionar la pista, TitleMotion Pro se inicia como se muestra en la Figura 1085.

Figura 1085. TitleMotion Pro



Cree los títulos que quiera con las herramientas de TitleMotion Pro y haga clic en los botones para guardar y salir (consulte la Figura 1086) para guardar los cambios y cerrar la ventana de TitleMotion Pro.

Figura 1086. Botones para guardar y salir de TitleMotion Pro



El título se añade al clip, en la ubicación del cursor de la línea de tiempo. Consulte la Figura 1087.

Figura 1087. Título de TitleMotion Pro añadido



Si desea más información respecto a TitleMotion Pro y sus posibilidades, consulte los archivos de ayuda y la documentación correspondiente.

Sección 7

Operaciones de sonido

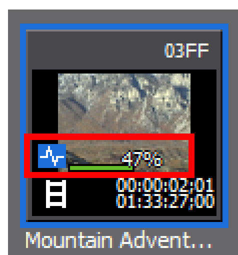
EDIUS dispone de un gran número de controles de sonido que permiten el ajuste y la manipulación del sonido, a fin de conseguir, entre otros, los efectos, equilibrio o niveles de sonido que desee.

Caché de forma de onda de sonido

Si un clip se añade al contenedor, se crea un archivo de caché de forma de onda de sonido. Crear dicho archivo de forma de onda puede tardar varios minutos, según la configuración del sistema y la duración del clip. El archivo de forma de onda se crea como tarea en segundo plano. Mientras de crea el archivo de caché, el clip se puede añadir a la línea de tiempo y se puede editar, aplicar transiciones y efectos, ajustar el sonido, etcétera.

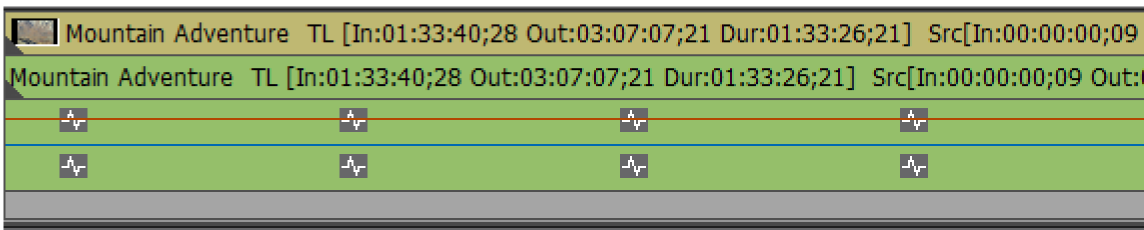
La Figura 1088 muestra los indicadores de generación de caché de forma de onda en un clip de vídeo con sonido cuando se añade al contenedor. El proceso de creación del archivo de forma de onda está al 47%.

Figura 1088. Clip de contenedor - Generación de caché de forma de onda



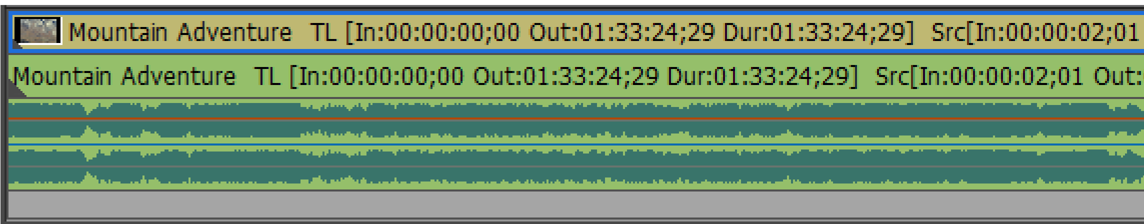
La Figura 1089 muestra los indicadores de generación de caché de forma de onda en un clip colocado en la línea de tiempo.

Figura 1089. Clip de línea de tiempo - Generación de caché de forma de onda



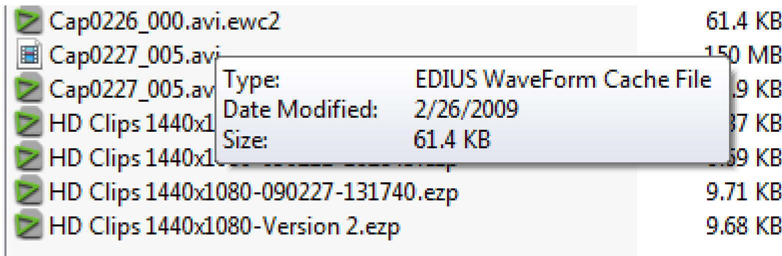
Después de generarse el archivo de caché de forma de onda, la forma de onda de sonido se muestra en el clip de línea de tiempo (consulte la Figura 1090), si la pista se expande para mostrar la forma de onda. Una vez generado el archivo de caché de forma de onda, los indicadores de generación de forma de onda desaparecen de la miniatura del clip de contenedor y del clip de línea de tiempo.

Figura 1090. Clip de línea de tiempo con caché de forma de onda



Como se muestra en la Figura 1091, los archivos de caché de forma de onda que se almacenan en el directorio de proyectos tienen la extensión .ewc2.

Figura 1091. Archivo de caché de forma de onda en directorio de proyectos



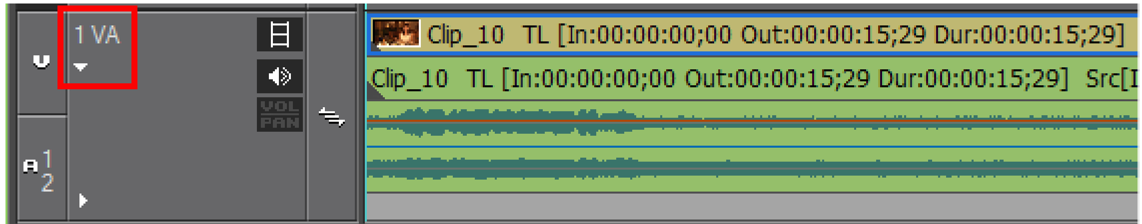
Ajuste del volumen y el desplazamiento de sonido

Puede ajustarse tanto el volumen como el equilibrio de canal izquierdo/ derecho (desplazamiento) de clips de sonido de la línea de tiempo. Ambos se controlan mediante bandas elásticas; una naranja para el volumen y una azul para el equilibrio estéreo I/D. La forma de las bandas elásticas controla el volumen y el desplazamiento a lo largo del eje temporal.

Para ajustar el volumen y el desplazamiento de sonido, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón de **expansión o contracción de sonido** [▷] debajo de un nombre de pista de una pista que contenga sonido. Consulte la Figura 1092.

Figura 1092. Expansión de pista de sonido



Nota Si la pista está contraída, el botón de expansión o contracción de sonido es una flecha que señala a la derecha [▷]. Si la pista está expandida para mostrar los controles de desplazamiento, volumen de sonido y la forma de onda, el botón es una flecha que señala abajo [▽]; si se hace clic en él, la pista se contrae y desaparece la visualización de la forma de onda de sonido.

La pista se expande para mostrar las bandas elásticas de volumen y desplazamiento, y la forma de onda de audio.

Nota **[ALT]**+**[S]** para expandir y contraer la visualización de la forma de onda de sonido.

2. Haga clic en el botón **Volumen / Desplazar** para alternar entre el modo de ajuste de volumen (línea naranja) y de desplazamiento (línea azul). Consulte la Figura 1093 y la Figura 1094.

Figura 1093. Alternar volumen/desplazamiento - Volumen

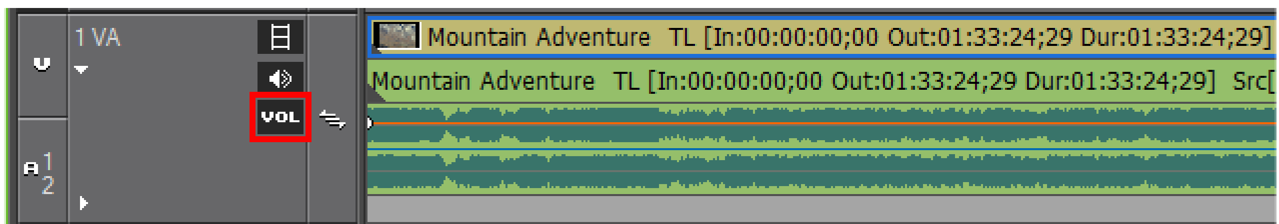
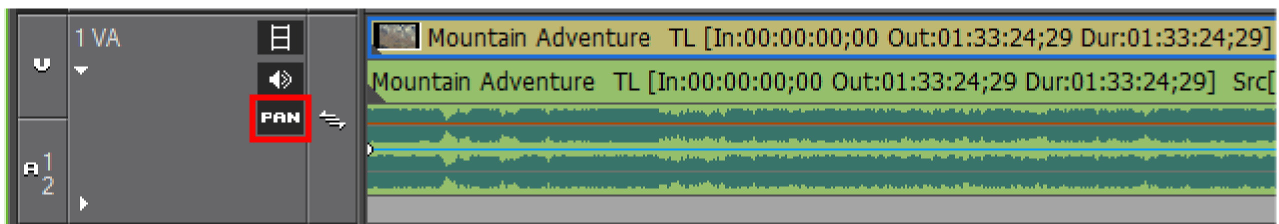


Figura 1094. Alternar volumen/desplazamiento - Desplazamiento



3. Haga clic en la banda elástica de volumen o desplazamiento en el punto en el que quiera realizar un ajuste.

Se añade un punto de ajuste a la banda elástica.

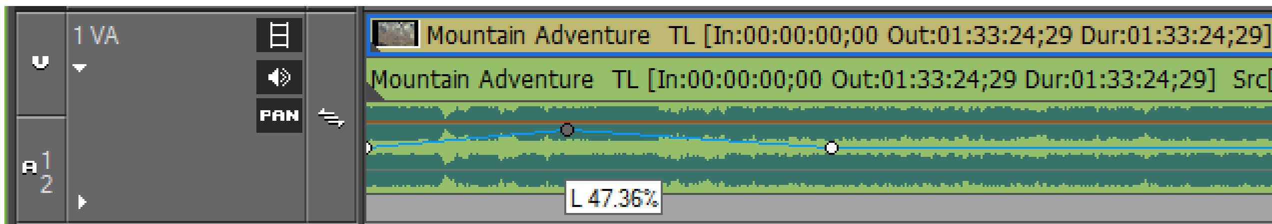
Nota También puede añadir un punto de ajuste haciendo clic con el botón derecho en la banda elástica y seleccionando Añadir o eliminar en el menú.

4. Arrastre el punto en sentido vertical u horizontal para ajustar la forma de la banda elástica.

Nota Independientemente del modo de visualización, lineal (%) o logarítmico (dB), de las bandas elásticas de sonido, los ajustes de nodo a nodo son siempre lineales.

- Si está seleccionado el volumen, arrastre el punto hacia arriba para subir el volumen y hacia abajo para bajarlo.
- Si está seleccionado el desplazamiento, arrastre el punto hacia arriba para aumentar el sonido en el altavoz izquierdo y hacia abajo para aumentarlo en el altavoz derecho. Consulte la Figura 1095 para ver un ejemplo.

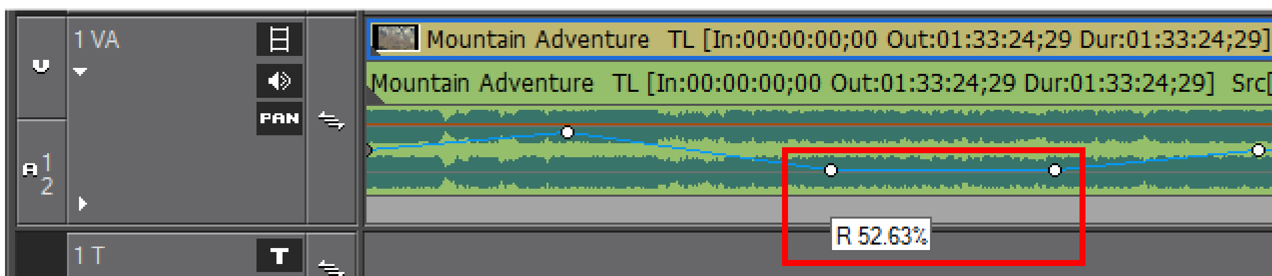
Figura 1095. Punto de desplazamiento ajustado para el altavoz izquierdo



Ajustes adicionales en la banda elástica

- Al arrastrar los puntos en sentido horizontal se cambia la ubicación de la línea de tiempo en la que se produce el ajuste.
- Si se arrastra el punto mientras se mantiene pulsada la tecla [**MAYÚS**] se ajusta la banda elástica completa, desde el punto de ajuste hasta el final del clip o el siguiente punto de ajuste. Consulte la Figura 1096.

Figura 1096. Ajuste del punto de desplazamiento pulsando la tecla MAYÚS



- Si se arrastra el punto mientas se mantiene pulsada la tecla **[CTRL]** puede moverse verticalmente con precisión.
- Si se pulsan las teclas [**MAYÚS**]+[**ALT**] y se arrastra la banda elástica, se ajusta toda la banda elástica verticalmente.
- Si se pulsa la tecla [**ALT**] y se hace clic en la banda elástica donde no hay ningún punto de ajuste, se añaden puntos y la banda elástica se ajusta entre los puntos nuevos.

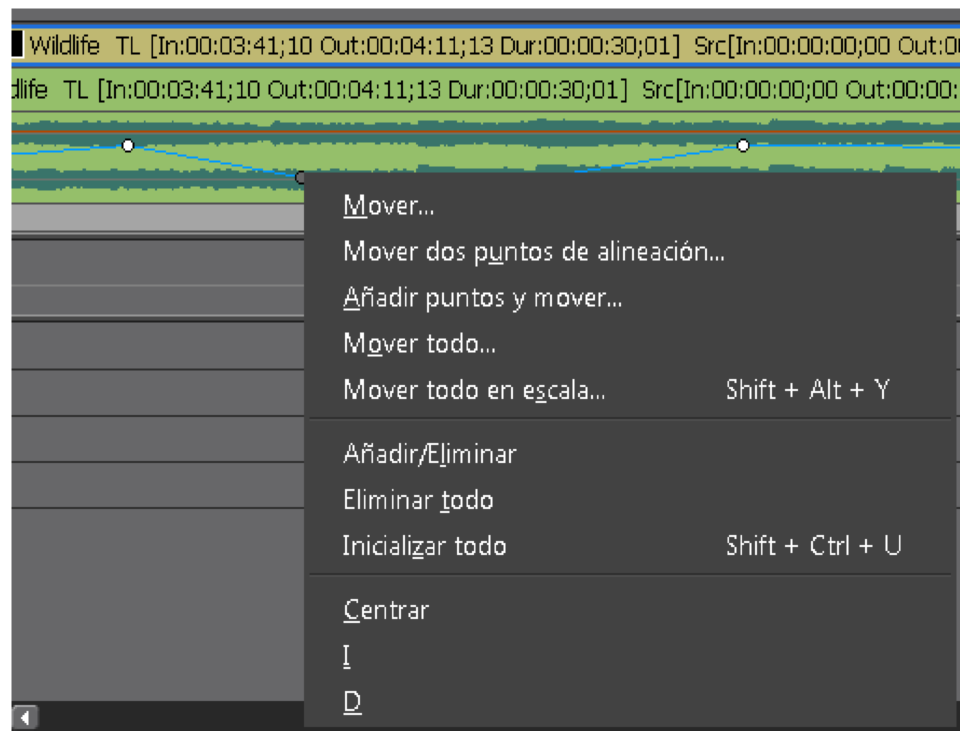
Para eliminar un punto de la banda elástica, haga clic en él con el botón derecho y seleccione Añadir o eliminar en el menú.

Introducción de ajustes de valores

El volumen y el desplazamiento de sonido también pueden ajustarse haciendo clic con el botón derecho en un punto de la banda elástica y seleccionando el método de ajuste en el menú. Consulte la Figura 1097.

1. Si el área de sonido no está expandida, haga clic en el botón para **expandir el sonido** para ver en pantalla la forma de onda de sonido.
2. Haga clic en el botón **Volumen / Desplazar** para seleccionar la banda elástica que quiera.
3. Haga clic con el botón derecho en el punto de la banda elástica que quiera. Se muestra el menú de la Figura 1097.

Figura 1097. Menú contextual de Volumen / Desplazar



4. Seleccione el tipo de ajuste que quiera realizar.
   - Mover: ajusta el volumen/desplazamiento o código de tiempo del punto seleccionado.
   - Mover dos puntos de alineación: ajusta el punto seleccionado y el siguiente punto de la banda elástica en el mismo valor.
   - Añadir puntos y mover: añade dos puntos, uno en la ubicación del punto seleccionado y otro en el siguiente punto, y los ajusta en el valor introducido.
   - Mover todo: otros puntos se desplazan verticalmente para mantener su posición relativa con respecto al valor introducido.
   - Mover todo en escala: ajusta el volumen/desplazamiento de todos los puntos en la misma cantidad.

Nota También se pueden pulsar las teclas **[MAYÚS]**+**[ALT]**+**[Y]** para ejecutar la función Mover todo en escala.

Se muestra un cuadro de diálogo para introducir valores de volumen o desplazamiento, según el elemento seleccionado. Consulte la Figura 1098 y la Figura 1099.

Figura 1098. Cuadro de diálogo de introducción de valores de volumen

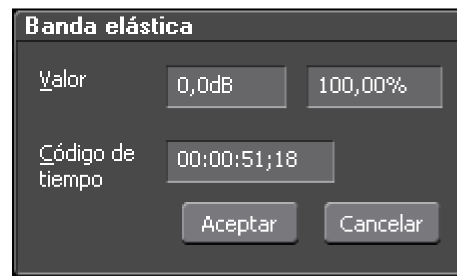
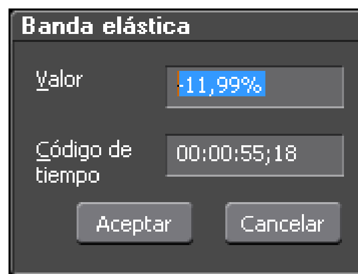


Figura 1099. Cuadro de diálogo de introducción de valores de desplazamiento



5. Especifique el valor o código de tiempo que quiera (sólo es aplicable al seleccionar mover).
6. Haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo.

Restablecer la banda elástica de desplazamiento

Para restablecer la banda elástica de desplazamiento de sonido en un estado de sonido izquierdo/derecho equilibrado, haga lo siguiente:

1. Expanda el panel de sonido si es necesario.
2. Haga clic en el botón **Volumen / Desplazar** para pasar al modo de desplazamiento.
3. Haga clic con el botón derecho en la banda elástica de desplazamiento.
4. Seleccione Centro en el menú.

La banda elástica de desplazamiento se restaura en la posición central en la forma de onda de sonido.

Eliminación o inicialización de puntos de banda elástica

Los puntos de banda elástica se pueden eliminar individualmente o se pueden inicializar las bandas elásticas (se restablece su estado predeterminado).

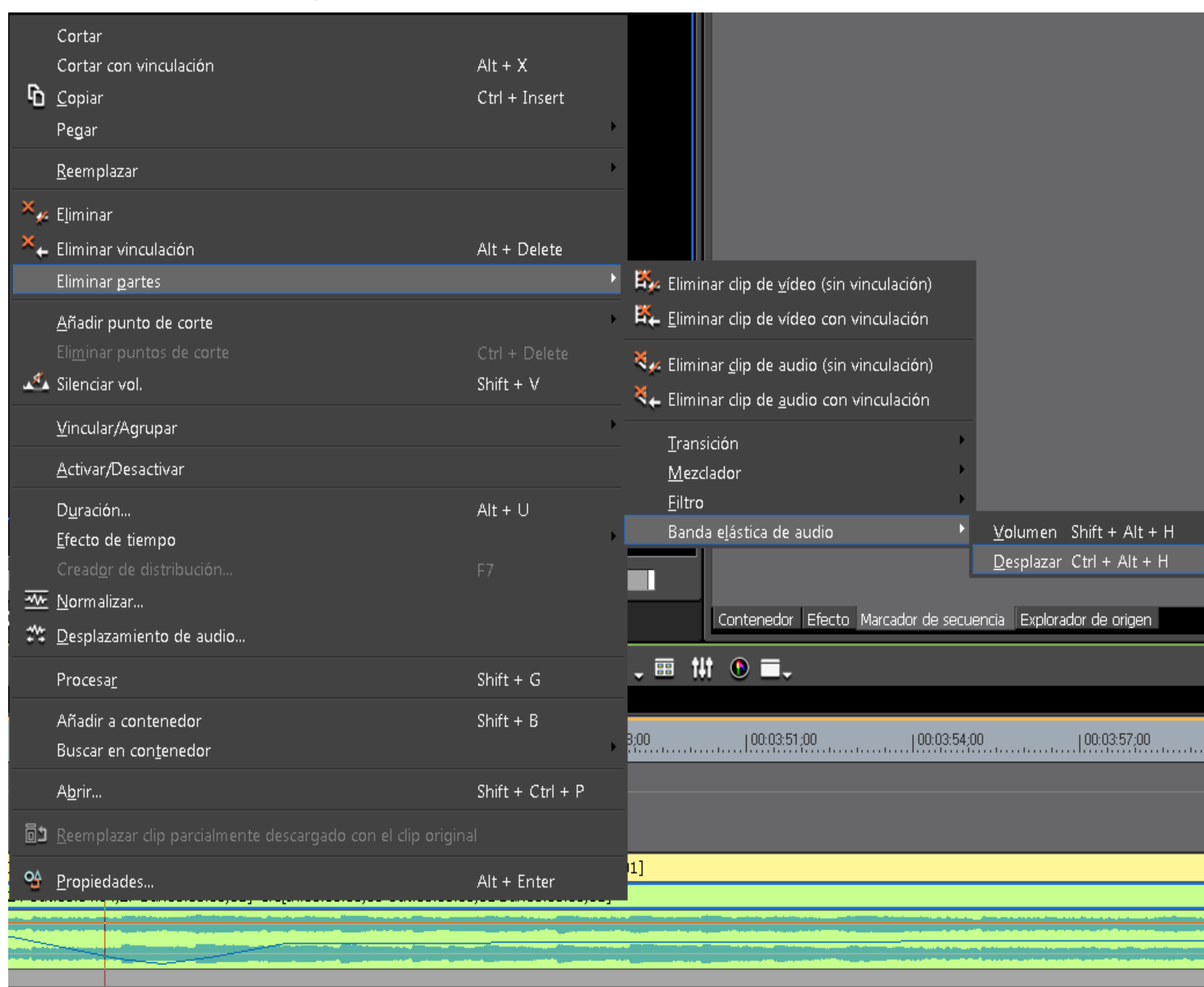
Inicialización de la banda elástica

Al inicializar una banda elástica se eliminan los puntos de la banda, salvo los puntos finales, y la banda elástica se restaura a su posición predeterminada.

Para inicializar una banda elástica, siga estos pasos:

1. Con el botón derecho, seleccione el clip en el que la banda elástica debe inicializarse. Se muestra el menú de la Figura 1100.

Figura 1100. Menú del botón Eliminar



2. Haga clic con el botón derecho en un clip y seleccione Eliminar partes>Banda elástica de sonido>Volumen o Eliminar partes>Banda elástica de sonido>Desplazar en el menú.

Métodos alternativos:

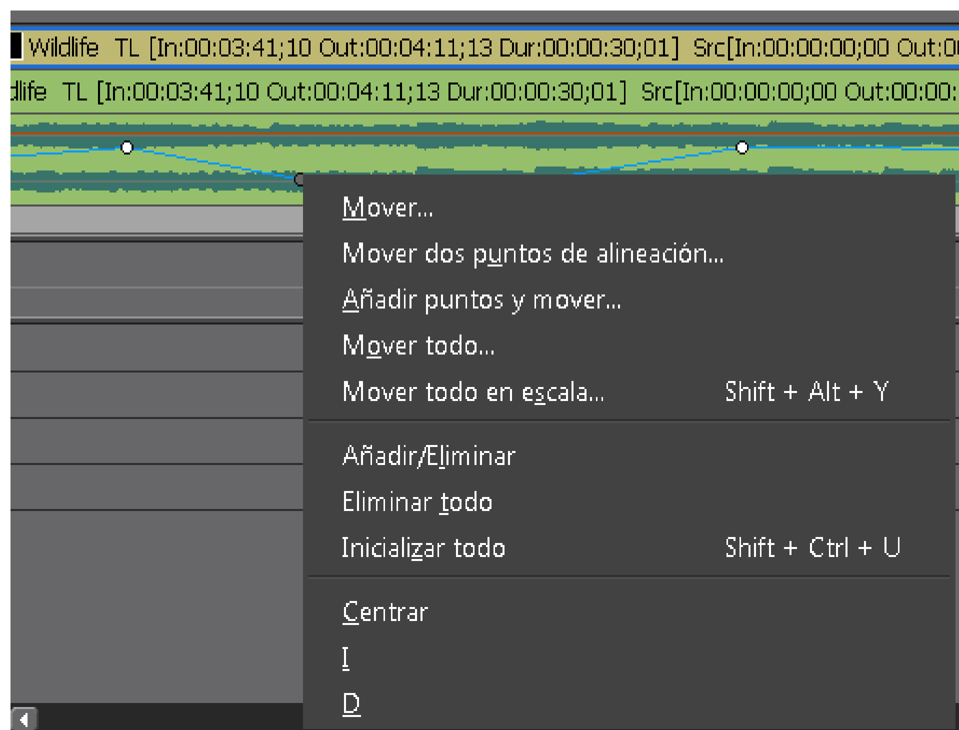
- En el menú de la ventana de visualización, seleccione Editar>Eliminar partes>Sonido>Volumen o Editar>Eliminar partes>Sonido>Desplazar.
- Seleccione un clip y pulse **[MAYÚS]**+[**ALT**]+[**H**] para eliminar todos los puntos e inicializar la banda elástica de volumen.
- Seleccione un clip y pulse **[CTRL**]+[**ALT**]+[**H**] para eliminar todos los puntos e inicializar la banda elástica de desplazamiento.

Eliminación de los puntos de banda elástica seleccionados

Para eliminar todos los puntos de banda elástica, o los seleccionados, o para restaurar todos los puntos en su posición predeterminada, haga lo siguiente:

1. Si es necesario, expanda el área de sonido en el panel de pista.
2. Haga clic en el botón **Volumen / Desplazar** para seleccionar la banda elástica que quiera.
3. Haga clic con el botón derecho en el punto que quiera. Se muestra el menú de la Figura 1101.

Figura 1101. Menú contextual de Volumen / Desplazar



4. Seleccione la acción que quiera en el menú.

- Añadir o eliminar: elimina el punto de banda elástica seleccionado.
- Eliminar todo: elimina todos los puntos de la banda elástica seleccionada y la restaura en su posición predeterminada.
- Inicializar todo: inicializa todos los puntos de la banda elástica seleccionada en la posición predeterminada sin eliminarlos.

Nota Para inicializar todos los puntos de la banda elástica también puede pulsar las teclas **[MAYÚS]**+[**CTRL**]+[**U**].

Desplazamiento de audio

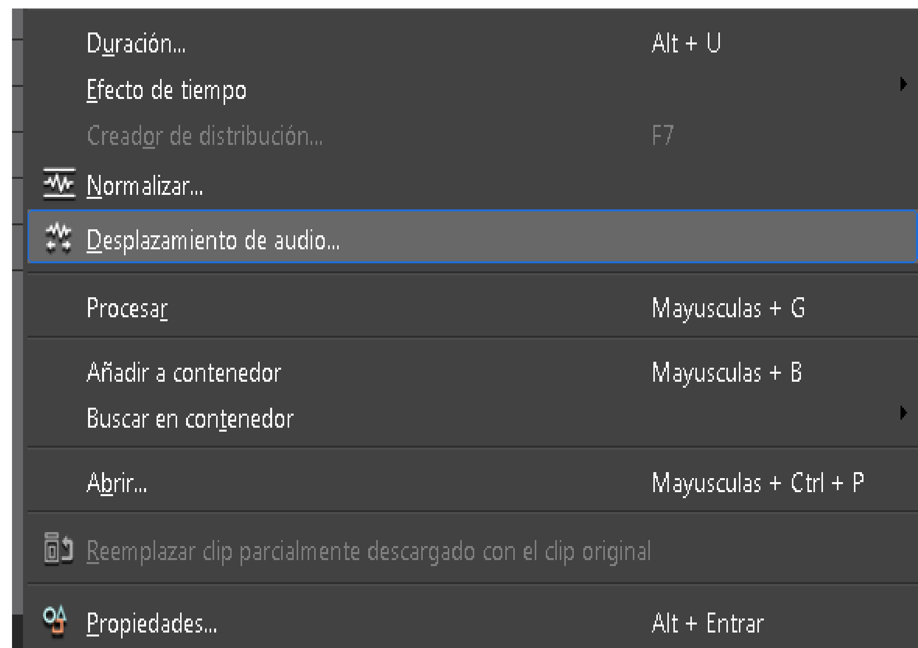
La opción de retraso se utiliza para ajustar la reproducción de audio y vídeo, así como las distintas fuentes grabadas de forma simultánea.

Para aplicar un retraso de sonido a un clip, siga estos pasos:

1. Realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic con el botón derecho en un clip y seleccione Desplazamiento de audio en el menú (consulte la Figura 1102).

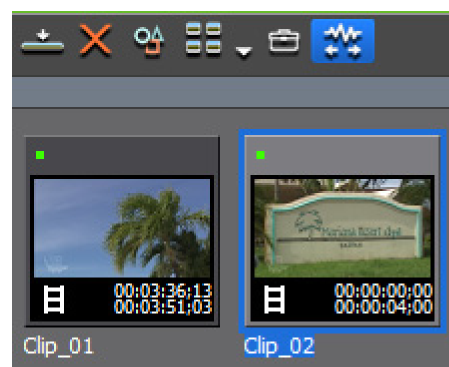
Figura 1102. Menú contextual - Desplazamiento de audio



- Seleccione uno o más clips y elija Clip>Desplazamiento de audio en la barra de menús de la ventana de visualización.
- Seleccione uno o más clips en la línea de tiempo o el contenedor y haga clic en el botón Desplazamiento de audio de la línea de tiempo o del contenedor, respectivamente. La Figura 1103 muestra el botón Desplazamiento de audio resaltado en azul en el contenedor.

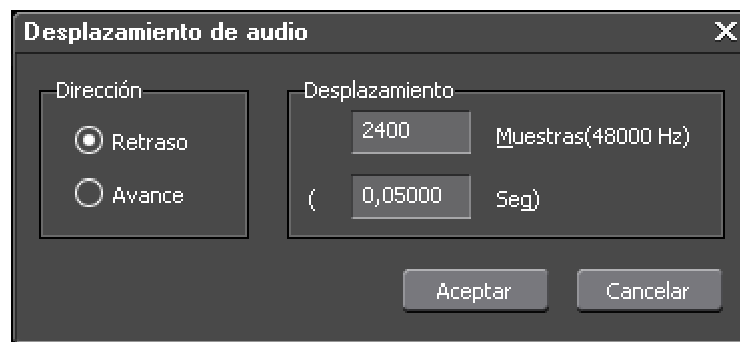
Nota Este botón no aparece de forma predeterminada en el contenedor ni la línea de tiempo. Consulte *Opciones de Botón* en la página 225 para obtener más información sobre cómo personalizar los botones de función.

Figura 1103. Botón Desplazamiento de audio en el contenedor



Se abrirá el cuadro de diálogo Desplazamiento de audio de la Figura 1104.

Figura 1104. Cuadro de diálogo Desplazamiento de audio



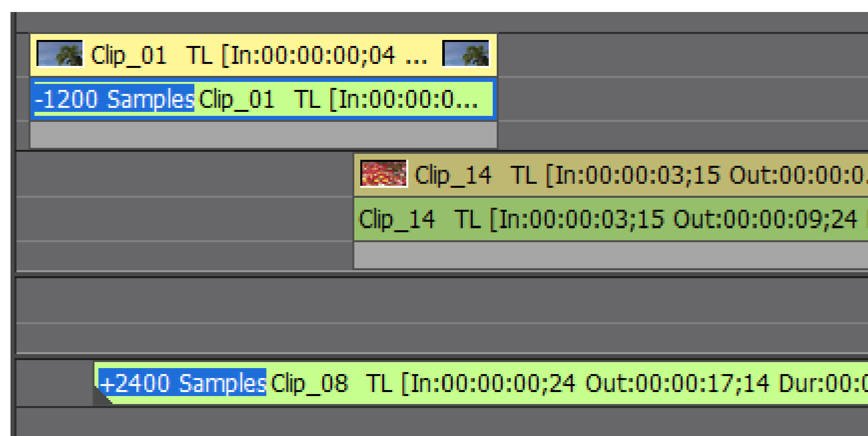
2. Seleccione la dirección para el desplazamiento del audio (retraso o avance).
3. Especifique el valor de desplazamiento que desee en unidades de ejemplo o en tiempo.

Nota Sólo se especifica un valor. El otro se calcula automáticamente en función del valor indicado.

4. Haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo y configurar el valor de desplazamiento de audio en el clip o los clips seleccionados.

Cuando un clip tiene asignado un valor de desplazamiento de audio, aparece en azul al principio del clip, como se ilustra en la Figura 1105.

Figura 1105. Valores de desplazamiento de audio en clips de la línea de tiempo



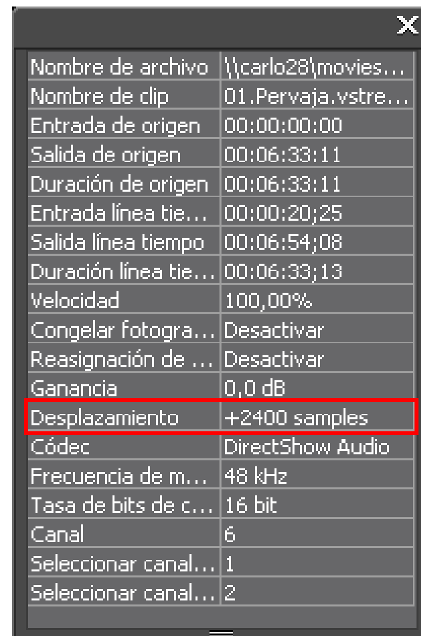
Si se retrasa el audio, aparece el símbolo "+" en el valor de retraso. Si se avanza el audio, aparece el símbolo "-" en el valor de retraso.

Nota El valor de desplazamiento de audio también modifica la visualización de la forma de onda de audio.

Información adicional de desplazamiento de audio

- Se utiliza la frecuencia de muestreo de la fuente como frecuencia de muestreo de referencia.
- Las opciones de desplazamiento se aplican a los clips montados en el reproductor; a pesar de ello, los valores de desplazamiento de audio no se pueden modificar en el reproductor.
- Cuando se selecciona un clip con un desplazamiento de audio en la línea de tiempo, se muestra el valor de desplazamiento en la Paleta de información (consulte la Figura 1106).

Figura 1106. Desplazamiento de audio en la Paleta de información



Normalización del sonido

La función de normalizar ajusta el nivel de sonido de uno o varios clips en el nivel que se especifique.

La normalización de sonido no se puede aplicar a los tipos de clip siguientes:

- Clips de secuencia de línea de tiempo
- Clips creados al modificar la reasignación de tiempo
- Clips de proxy

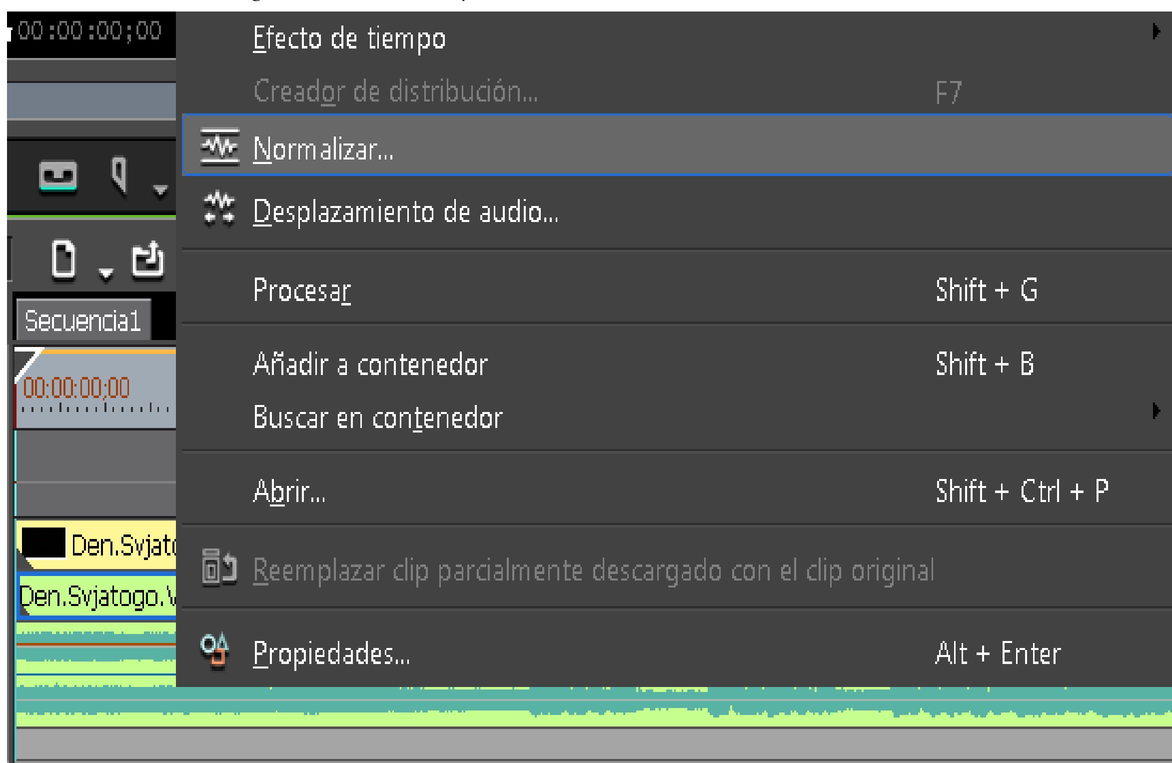
Para normalizar el sonido, haga lo siguiente:

1. Seleccione uno o varios clips en la línea de tiempo.

2. Con el botón derecho, haga clic en uno de los clips; en el menú contextual, seleccione Normalizar, como se muestra en la Figura 1107.

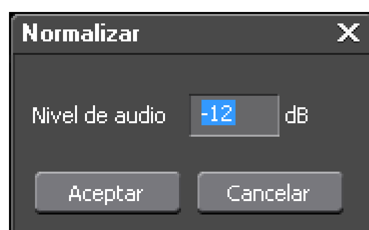
Nota Otra forma de acceder a la función Normalizar es seleccionar Clip>Normalizar en la barra de menús de la ventana de visualización, o bien hacer clic con el botón derecho en una miniatura del contenedor y seleccionar Normalizar en el menú.

Figura 1107. Menú Clip - Normalizar



Aparece el cuadro de diálogo Normalizar de la Figura 1108.

Figura 1108. Cuadro de diálogo para normalizar el sonido

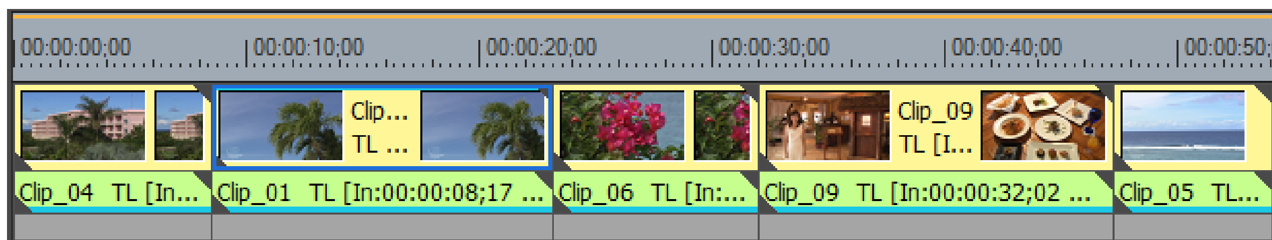


3. Especifique el nivel de sonido en el que se van a normalizar todos los clips seleccionados y haga clic en el botón **Aceptar**.

Nota 24dB (400%) es la ganancia de audio máxima que se permite.

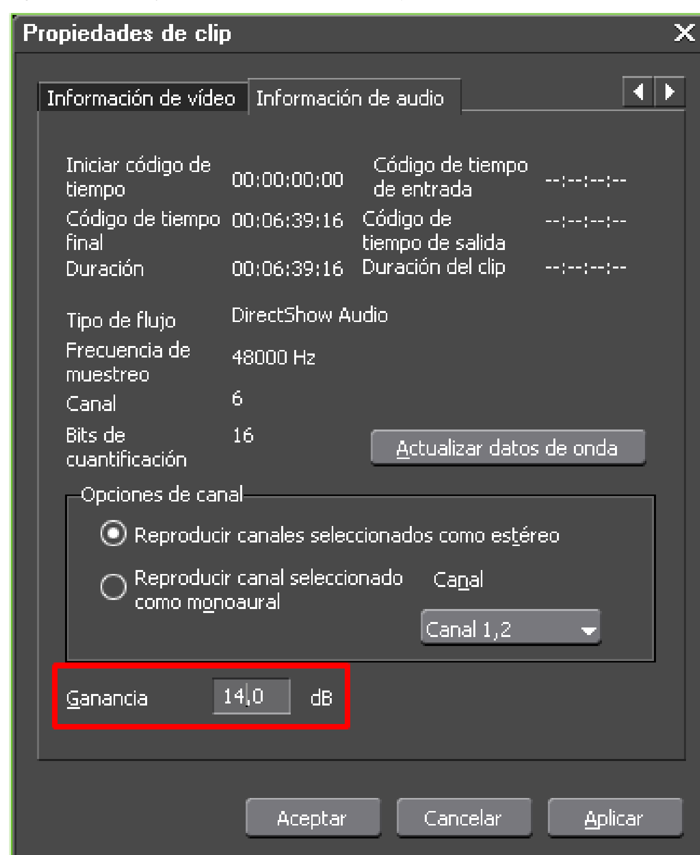
Se normaliza el sonido de los clips seleccionados. Si se ha aplicado un valor de ganancia distinto de 0 dB, los clips normalizados presentan una línea de color azul aguamarina debajo de la parte de sonido del clip, como se muestra en la Figura 1109.

Figura 1109. Normalización de sonido aplicada



A partir del nivel de normalización especificado, EDIUS calcula el valor de ganancia correspondiente para cada clip en todos los canales. El valor de ganancia calculado se muestra en la ficha Información de sonido en Propiedades de clip, como se ilustra en la Figura 1110.

Figura 1110. Información de sonido - Clip normalizado



El valor de ganancia calculado se puede cambiar especificando otro valor y haciendo clic en el botón **Aplicar** para que el cambio surta efecto.

Nota Si el clip se arrastra de la línea de tiempo al contenedor, se mantendrá un valor de ganancia aplicado a dicho un clip en la línea de tiempo ya sea mediante normalización o por entrada manual.

La ganancia aplicada a un clip es uno de los parámetros de clip que se pueden seleccionar para visualizarse en la vista detallada de contenedor.

Operaciones del mezclador de sonido

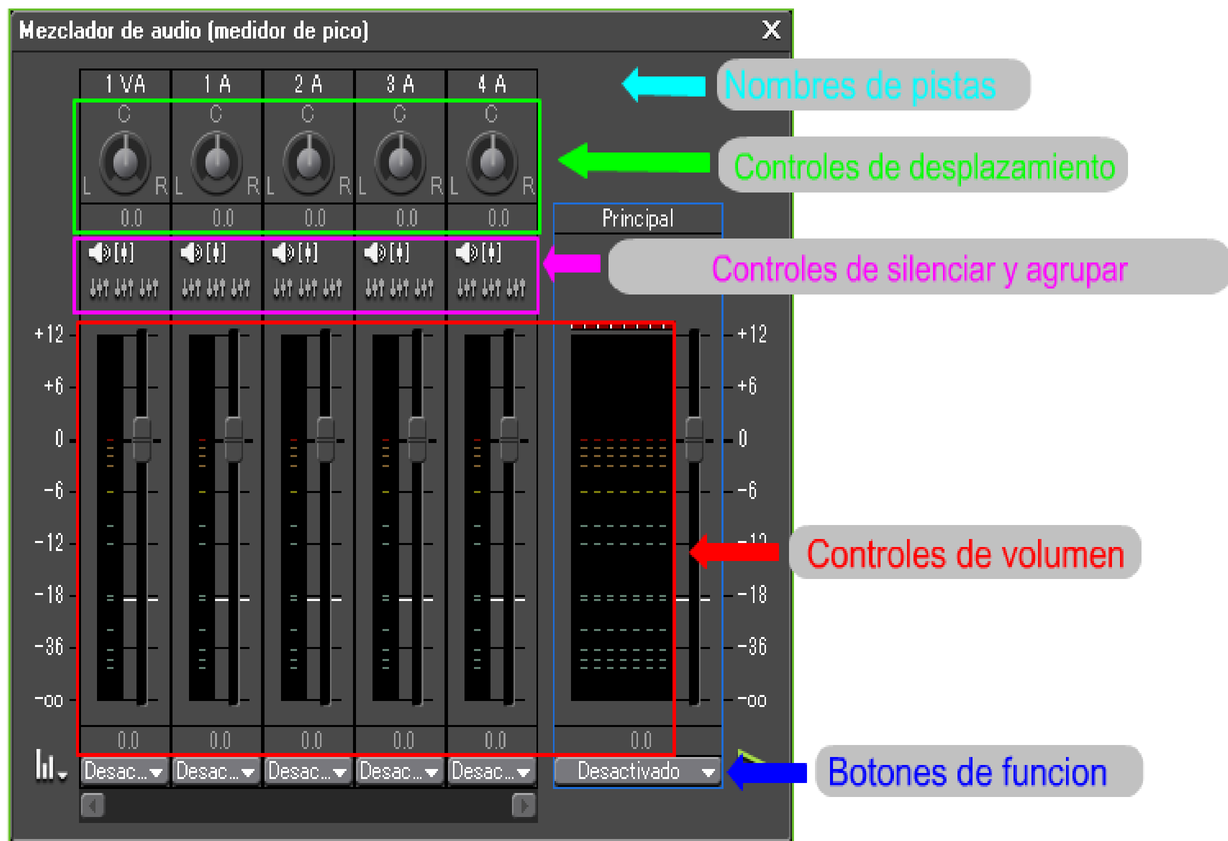
El mezclador de sonido brinda mecanismos para ajustar la ganancia de audio y desplazar pistas de sonido individuales, o bien todas las pistas de sonido y grupos de pistas de sonido.

Para abrir el mezclador de sonido, haga clic en el botón **Activar o desactivar visualización de mezclador de sonido** en la ventana de línea de tiempo.

Nota También puede seleccionar Ver>Mezclador de sonido en la barra de menús de la ventana de visualización.

En la Figura 1111 se muestra el mezclador de sonido.

Figura 1111. Mezclador de audio



Definición de operaciones de pistas

De forma predeterminada, todos los controles de las pistas de sonido, incluidos los de Principal, están desactivados. Con los controles de pistas y ganancia de Principal desactivados, los datos se sonido se acumulan en la memoria intermedia de reproducción aunque esté abierto el cuadro de diálogo Mezclador de sonido.

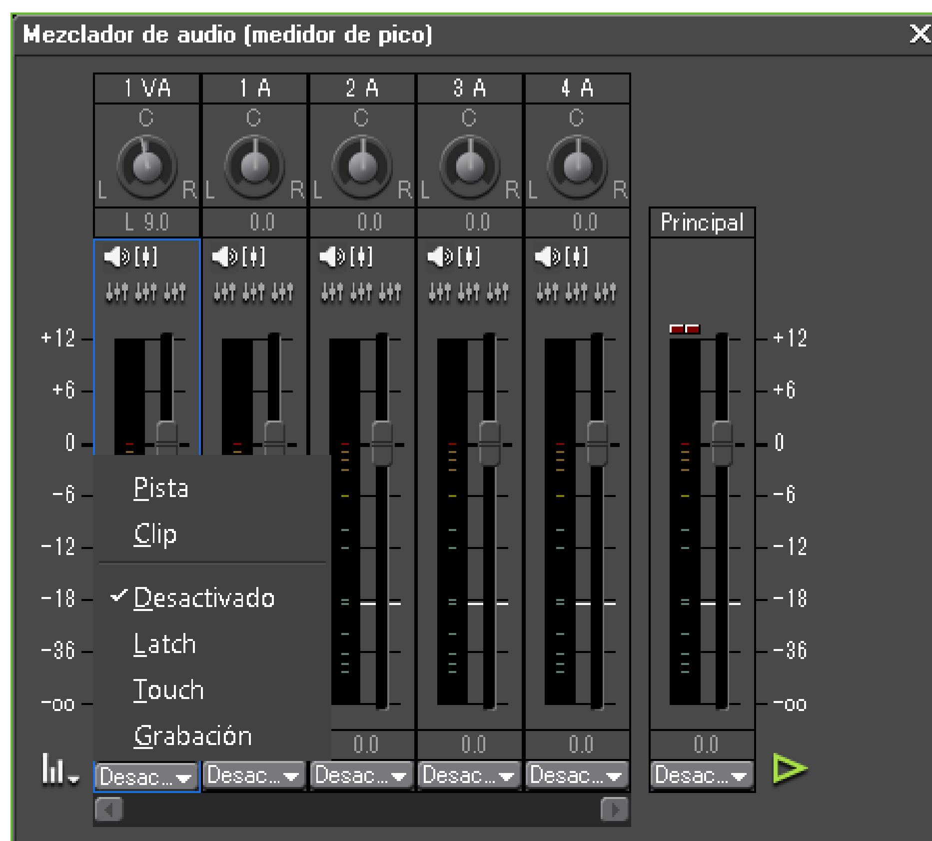
La definición de las operaciones de pistas determinan la manera en que los ajustes de volumen y desplazamiento afectan al sonido. Algunas operaciones afectan únicamente a la reproducción en el mezclador, mientras que otras se traducen en ajustes de sonido que se aplican a la línea de tiempo.

Para definir la operación de pistas, siga estos pasos:

1. En el mezclador de sonido, haga clic en el botón **Operación** correspondiente a la pista cuya operación desee cambiar.

Se abre el menú de operaciones. Consulte la Figura 1112 (el botón de operación de cada pista está desactivado en este ejemplo).

Figura 1112. Operaciones de pistas del mezclador de sonido



Nota En la pista principal, las opciones de menú son Principal y Desactivado.

2. Seleccione la operación de pista que quiera en el menú como se explica a continuación.

Pistas de sonido

- Pista: los ajustes del volumen de pista o desplazamiento no se aplican a la línea de tiempo.
- Clip: los ajustes se aplican a todo el clic (igual que la operación de línea de tiempo Mover todo en escala... en los ajustes de volumen y Mover todo... en los ajustes de desplazamiento) en la línea de tiempo.
- Desactivado: desactiva los ajustes del mezclador de sonido con los controles de desplazamiento o atenuador de volumen en la pista seleccionada.
- Latch: los cambios se aplican a la línea de tiempo desde la posición en la que se comienza a arrastrar el atenuador de volumen hasta el final de la reproducción.
- Touch: los cambios se aplican a la línea de tiempo desde la posición en la que se comienza a arrastrar el atenuador hasta que se deja de mover el atenuador.
- Grabación: los cambios se aplican a la línea de tiempo durante toda la reproducción. Este modo sobrescribe todos los valores de volumen y las acciones de atenuador que se hayan definido previamente.

Nota Los ajustes de desplazamiento se desactivan si la operación de pista se define en Latch, Touch o Grabación. Los controles de desplazamiento se activan sólo si la operación de pista se define en Pista o Clip.

Nota Todas las operaciones de pista establecidas en Latch, Touch y Grabación vuelven al estado Desactivado al finalizar la reproducción; los ajustes en la línea de tiempo se mantienen intactos.

Pista principal

Los ajustes en la pista principal afectan a cada una de las pistas del mismo modo.

- Principal: activa los ajustes de sonido para todas las pistas. Estos ajustes no se aplican a la línea de tiempo.
- Desactivado: desactiva los ajustes de sonido con el control deslizante de Principal.

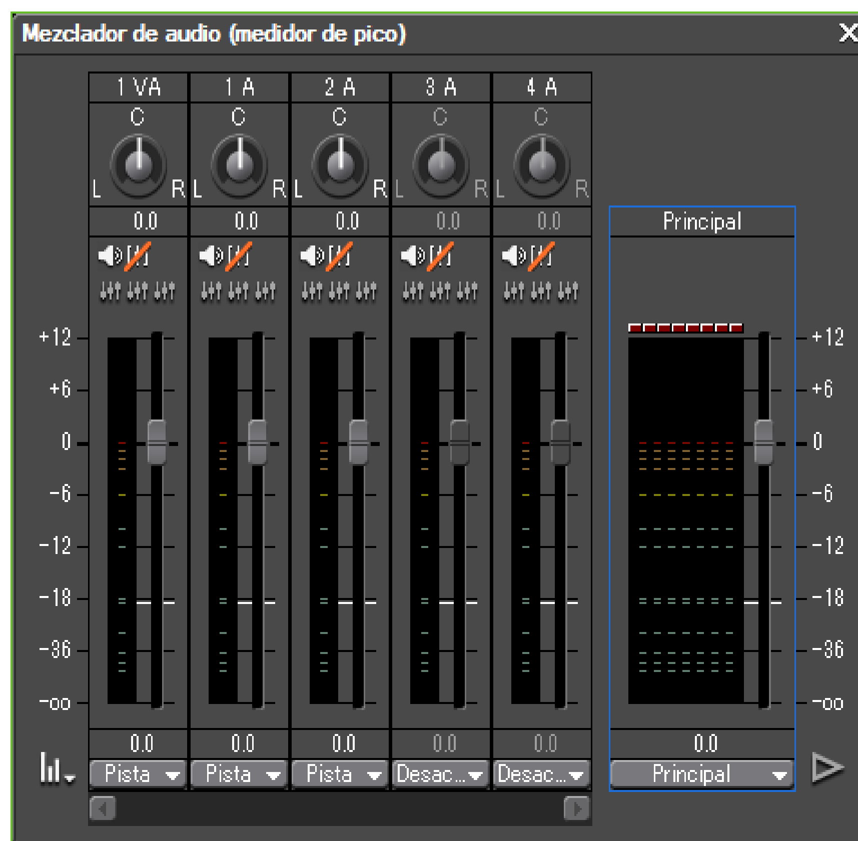
Ajuste del volumen de sonido

Para ajustar el volumen de sonido en el mezclador de sonido, haga lo siguiente:

1. Si el mezclador de sonido no se ve en pantalla, haga clic en el botón **Activar o desactivar visualización de mezclador de sonido** en la ventana de línea de tiempo.

Se abre el mezclador de sonido (consulte la Figura 1113).

Figura 1113. Mezclador de audio



2. Seleccione la operación de pista que quiera (para obtener más información, consulte *Definición de operaciones de pistas* en la página 991).

3. Con el ratón (arrastre el atenuador o mueva la rueda de desplazamiento), desplace el atenuador de los controles principales arriba o abajo para ajustar el volumen de todas las pistas de sonido.

Nota Si el control Principal está definido en Desactivado (consulte la Figura 1113), debe activarse antes de poder utilizar el atenuador para ajustar el volumen en todas las pistas.

4. Con el ratón (arrastre el atenuador o mueva la rueda de desplazamiento), desplace el atenuador de una pista concreta arriba o abajo para ajustar el volumen únicamente de esa pista.

Métodos alternativos

- Para ajustar el atenuador en unidades 1dB, use la tecla [↑] para aumentar el nivel y la tecla [↓] para disminuirlo.
- Para ajustar el atenuador en unidades 0,1dB, use [**MAYÚS**]+[↑] para aumentar el nivel y [**MAYÚS**]+[↓] para disminuirlo.

La definición de la operación de pista determina si los ajustes de nivel de sonido se sólo aplican a la reproducción en el mezclador de sonido o si se aplican a la línea de tiempo.

Ajuste del desplazamiento de sonido

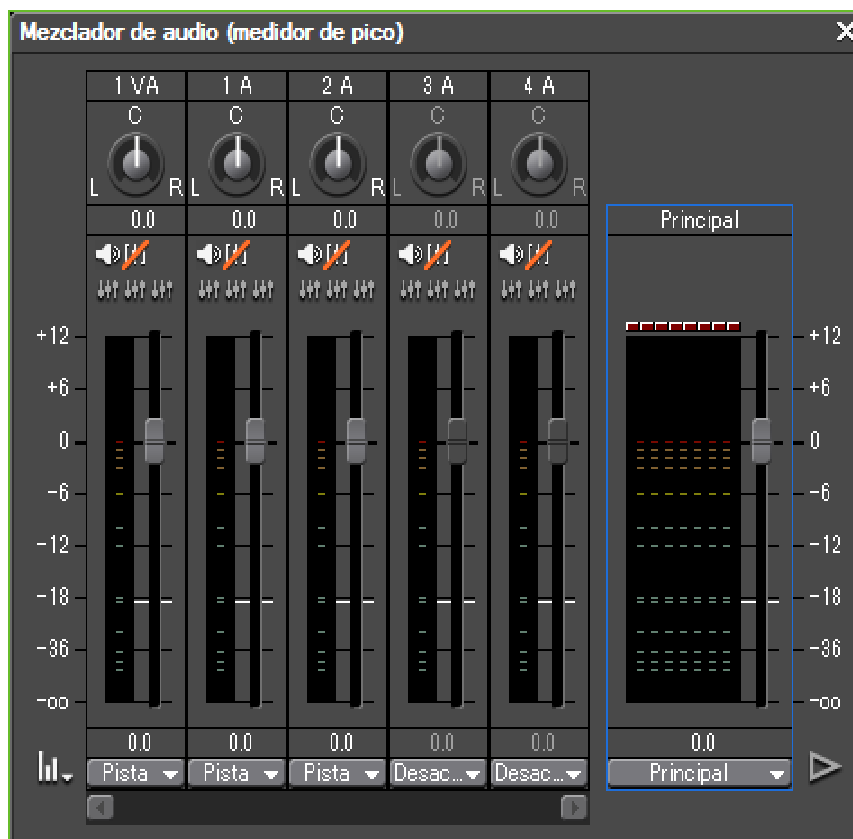
Para ajustar el desplazamiento (equilibrio de canal izquierdo/derecho) de una pista de sonido, efectúe el procedimiento siguiente:

Nota

1. Si el mezclador de sonido no se ve en pantalla, haga clic en el botón **Activar o desactivar visualización de mezclador de sonido** en la ventana de línea de tiempo.

Se abre el mezclador de sonido (consulte la Figura 1113).

Figura 1114. Mezclador de sonido

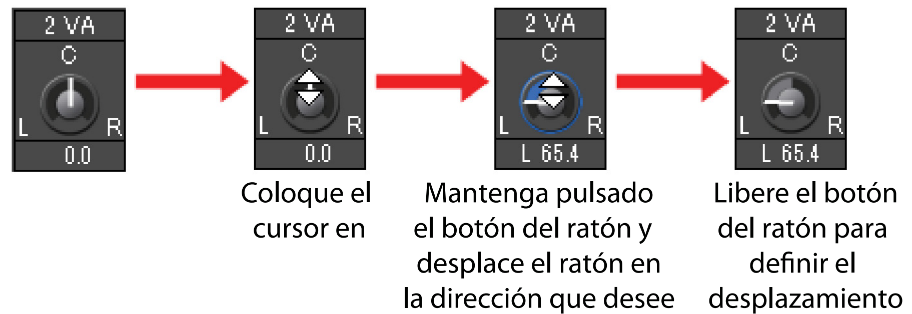


2. Seleccione la operación de pista que quiera (para obtener más información, consulte *Definición de operaciones de pistas* en la página 991).

Nota Los ajustes de desplazamiento se desactivan si la operación de pista se define en Latch, Touch o Grabación. Los controles de desplazamiento se activan sólo si la operación de pista se define en Pista o Clip. Consulte *Definición de operaciones de pistas* en la página 991 para obtener más información sobre operaciones de pistas.

3. Mediante el control de desplazamiento que se muestra en la Figura 1115, ajuste la opción de desplazamiento a su conveniencia.

Figura 1115. Detalle del control de desplazamiento del mezclador de sonido



Restablecimiento de los valores predeterminados

Para restablecer en el valor predeterminado las opciones de todas las pistas o de las pistas seleccionadas, haga clic con el botón derecho en el nombre de pista, el control de desplazamiento, el control de volumen o en los botones de operación en el mezclador de sonido; a continuación, seleccione Restablecer o Restablecer todo en el menú. Consulte la Figura 1116.

- Restablecer: restablece los valores predeterminados de todas las opciones sólo en la pista seleccionada.
- Restablecer todo: restablece los valores predeterminados de todas las opciones en todas las pistas, incluida la pista seleccionada.

Figura 1116. Restablecer pistas del mezclador de sonido

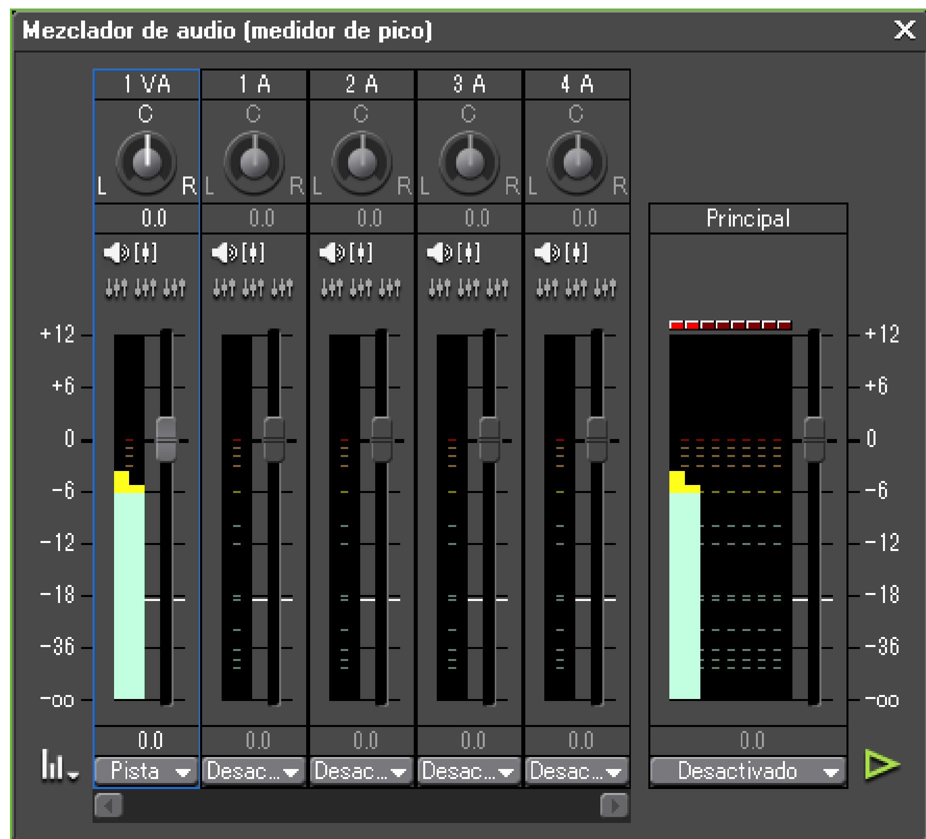


Reproducción de clips desde el mezclador de sonido

Haga clic en el botón **Reproducir** del mezclador de sonido.

Comienza a reproducirse el clip o los clips en la posición del cursor de la línea de tiempo y se muestran los medidores de sonido correspondientes. Consulte la Figura 1117 para ver un ejemplo.

Figura 1117. Reproducción de clips en el mezclador de sonido



Al reproducir clips desde el mezclador de sonido, pueden usarse los controles para ajustar el volumen y el desplazamiento en el nivel deseado.

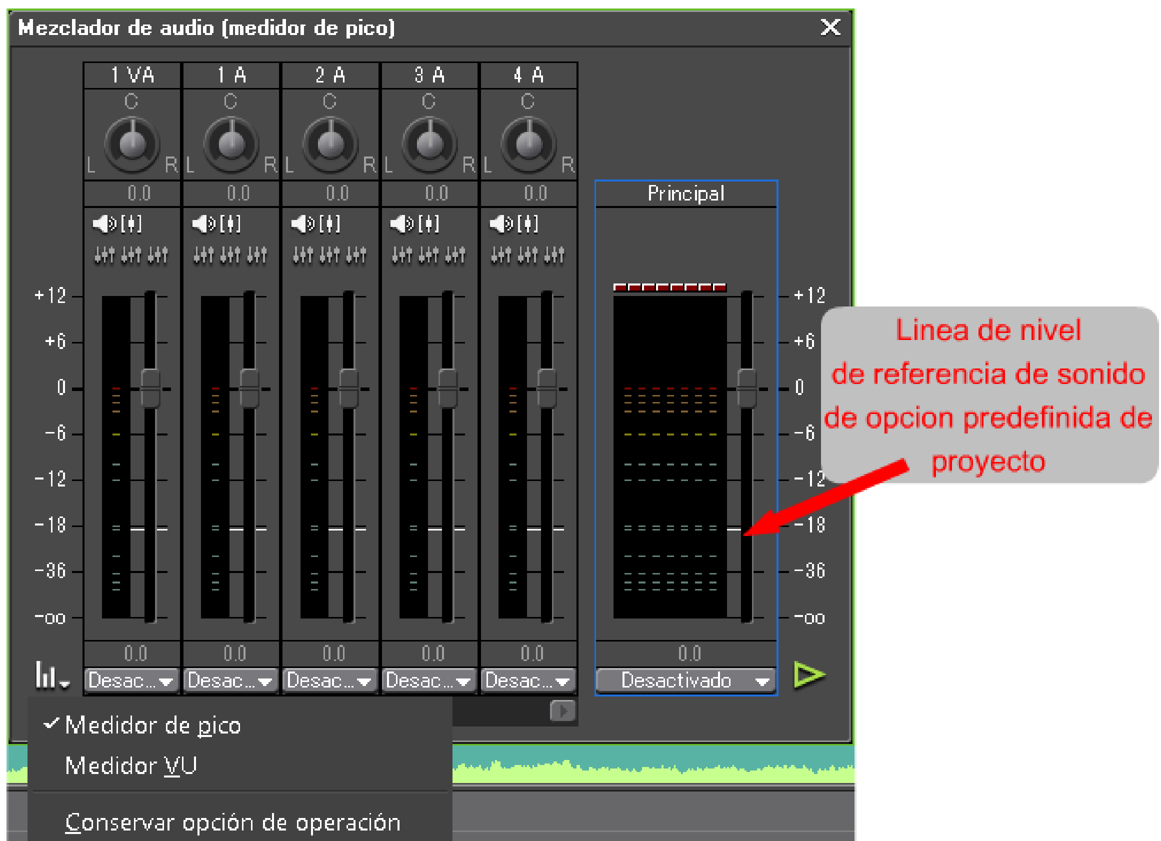
Cómo alternar la visualización de la escala del medidor

Para cambiar la visualización de la escala del medidor de sonido, haga lo siguiente:

1. En el mezclador de sonido, haga clic en el botón de **visualización del medidor** en la esquina inferior izquierda.

Se muestra el menú de la Figura 1118.

Figura 1118. Menú de visualización del indicador del mezclador de sonido



2. Seleccione la visualización y escala que quiera para el indicador.

   - Medidor de pico: muestra la variación de volumen de cada señal de sonido en tiempo real; define la escala en Escala completa si 0 es el valor de muestreo máximo permitido.

Nota Se traza una línea en la visualización del medidor que representa el nivel de referencia de sonido que se ha establecido en la opción predefinida del proyecto. En el ejemplo de la Figura 1118, la línea de referencia se traza a -20 dB.

   - Medidor VU: muestra el volumen promedio de cada señal de sonido; además, define la escala en la escala de referencia de sonido, donde 0 representa la opción Nivel de referencia de sonido en la opción predefinida del proyecto.

     Por ejemplo, si el nivel de referencia de sonido en la opción predefinida del proyecto se establece en 20dB, 0 en la escala del medidor VU representa un nivel promedio de -20dB.

- Conservar opción de operación: las opciones de operaciones determinan el tipo de escala del indicador del medidor.

Agrupación de pistas de sonido

Las pistas de sonido se pueden agrupar a fin de ajustar simultáneamente todas las pistas agrupadas. Pueden crearse tres grupos separados y se les puede asignar los colores amarillo (Grupo 1), rojo (Grupo 2) y azul (Grupo 3).

Cada pista de sonido tiene tres botones **Grupo** por encima del atenuador y las barras del medidor. Son, de izquierda a derecha, Banda1, Banda2 y Banda3.

Para agrupar pistas y ajustarlas simultáneamente, haga lo siguiente:

1. En una pista de sonido que desee agrupar, haga clic en el botón **Agrupar** (Banda1, Banda2 o Banda3) al que desee asignar la pista.

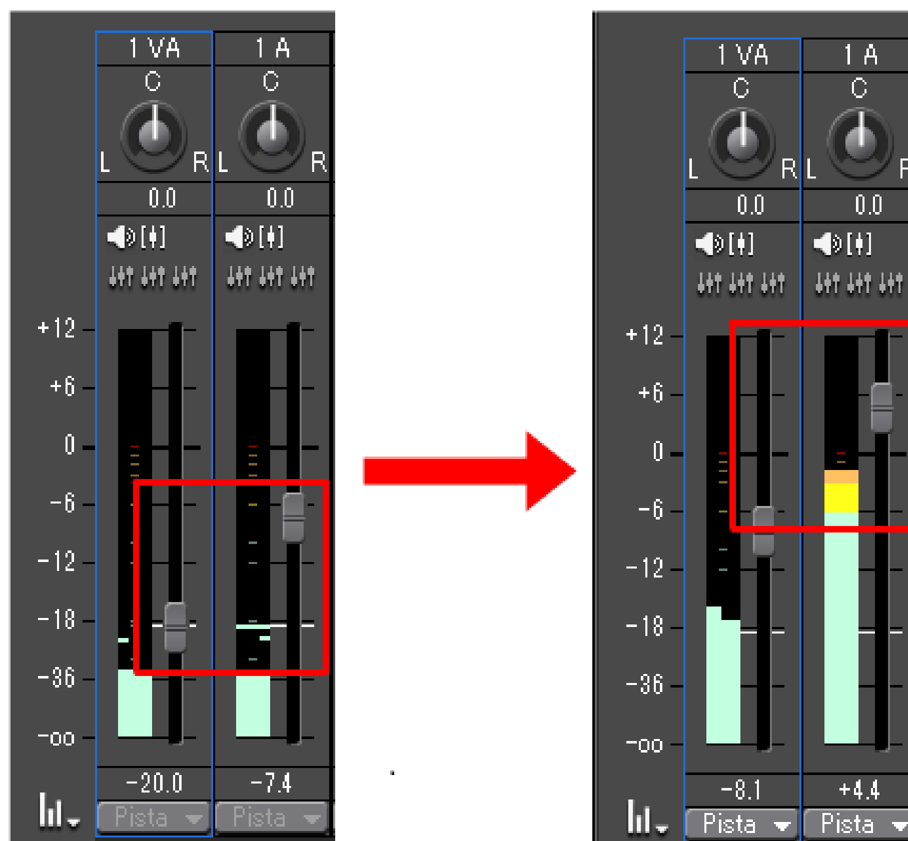
El botón Agrupar y el atenuador de pistas de sonido cambian al color de la banda seleccionada (amarillo, rojo o azul).

2. Ajustar el atenuador en una de las pistas agrupadas.

Todos los atenuadores de pistas agrupadas se mueven juntos. Consulte la Figura 1119

Nota El atenuador no está activo si la operación de pista está definida en Desactivado. Consulte *Definición de operaciones de pistas* en la página 991 para obtener más información.

Figura 1119. Ajuste de las pistas agrupadas



Nota Cuando las pistas se agrupan, la diferencia relativa de volumen entre pistas se mantiene cuando el atenuador de una de las pistas se mueve. Cuando uno de los atenuadores (uno que no sea el que se está ajustando) alcanza el límite inferior o superior de la escala, su movimiento se detiene; sin embargo los demás atenuadores de la agrupación continúan moviéndose hacia el límite.

Reproducción o silenciamiento de una determinada pista

Cada pista de sonido tiene un botón **Aislar** y un botón **Silenciar**. Consulte la Figura 1120.

Figura 1120. Botones Silenciar y Aislar del mezclador de sonido



Estos botones funcionan de este modo:

- Si hace clic en el botón **Aislar** se reproduce sonido de esa pista al seleccionar el botón **Reproducir** del mezclador de sonido.

Nota El botón **Aislar** de cada pista permite seleccionar varias pistas para reproducirse.

- Si hace clic en el botón **Silenciar** se silencia el sonido de la pista seleccionada durante la reproducción del mezclador de sonido.

En la Figura 1121, el botón Silenciar se ha seleccionado para la pista 1VA y el botón Aislar, para las pistas 1A y 2A.

Figura 1121. Botones Silenciar y Aislar seleccionados

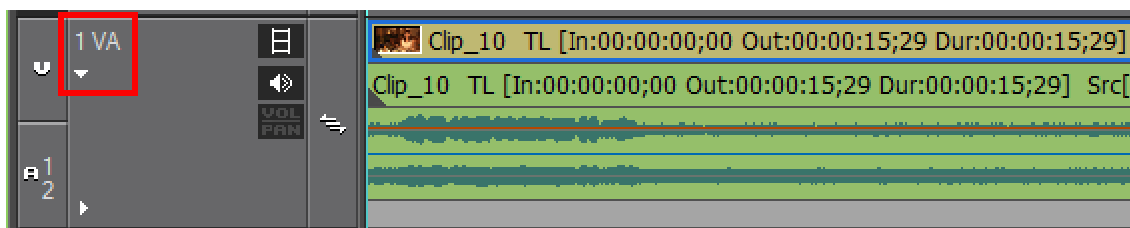


Aplicación de Silenciar vol.

Silenciar vol. permite especificar un punto en la línea de tiempo de forma de onda de sonido donde el sonido se debe silenciar. Resulta útil para eliminar pequeñas cantidades de sonido no deseado. Es probable que este sonido sea visible en la forma de onda de sonido. Para silenciar el volumen del sonido, haga lo siguiente:

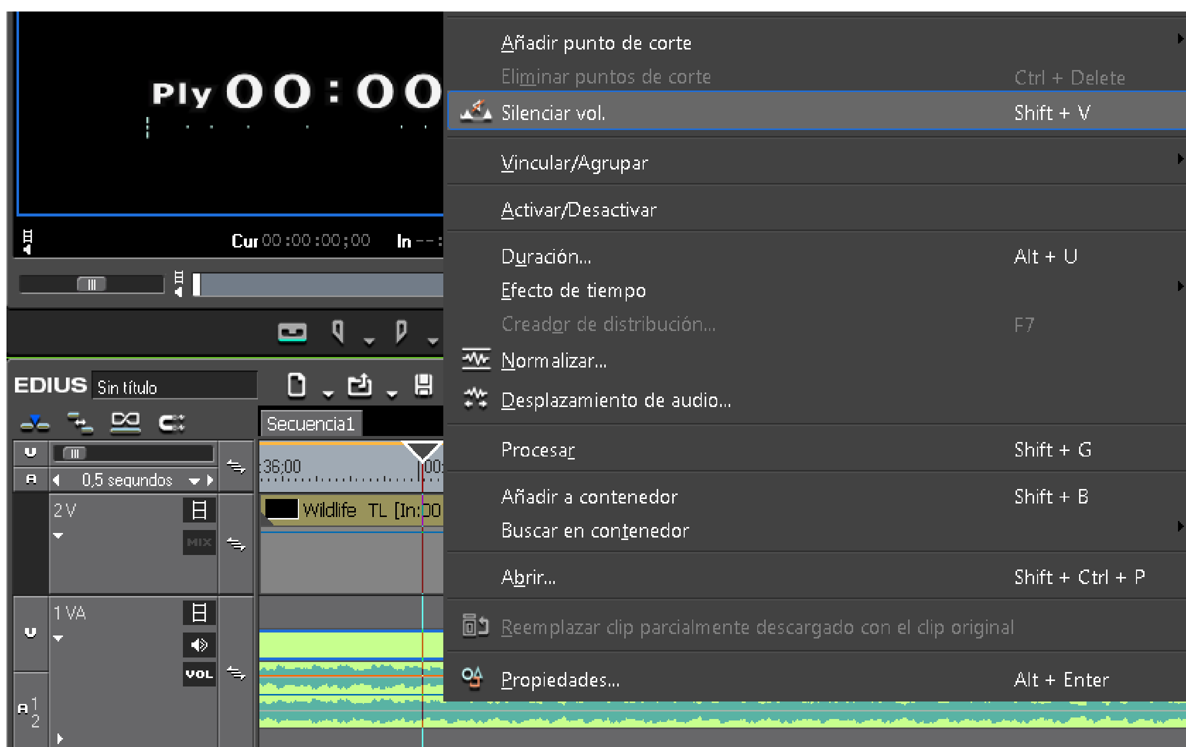
1. Si la forma de onda de sonido de la pista donde desea establecer un silencio de volumen no aparece, haga clic en el botón Expandir en el panel de pista. Consulte la Figura 1122.

Figura 1122. Expansión de pista de sonido



2. Desplace el cursor de la línea de tiempo al punto en que desee establecer un silencio de volumen.
3. Haga clic con el botón derecho en el clip y seleccione Silenciar vol. en el menú, tal y como se muestra en la Figura 1123.

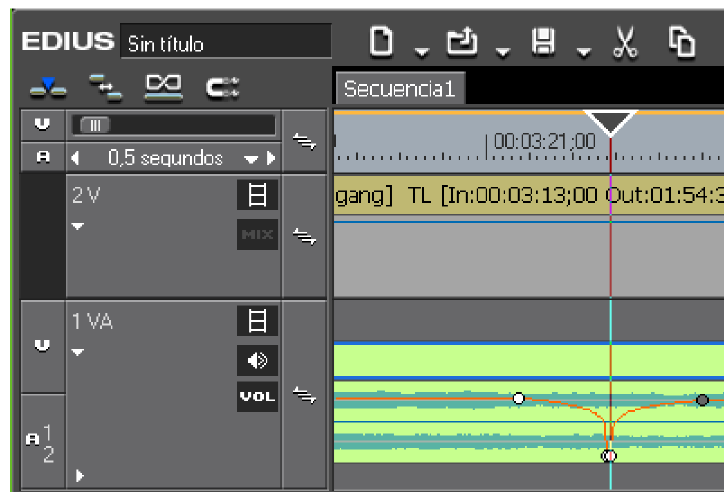
Figura 1123. Definir Silenciar vol.



Nivel de la banda elástica de volumen de sonido en el punto en que el cursor de la línea de tiempo se ha definido en 0. Consulte la Figura 1124.

Nota Si se pulsan las teclas **[MAYÚS]**+**[V]**, también se define un silencio de volumen en la posición donde se encuentra el cursor.

Figura 1124. Definición de Silenciar vol. en la banda elástica de volumen de sonido



Nota La duración predeterminada de Silenciar vol. se puede ajustar en el cuadro de diálogo Opciones de duración. Consulte *Opciones de Duración* en la página 251 y *Silenciar vol.* en la página 252 para obtener más información.

Adición de voz en off y efectos de sonido

Es posible añadir voz en off (narraciones) y efectos de sonido a los clips colocados en la línea de tiempo.

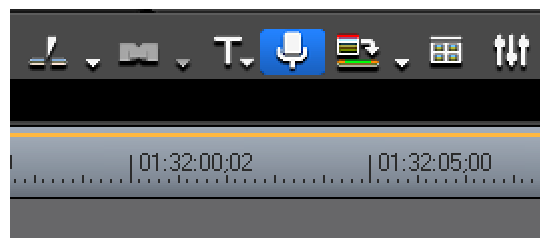
Para añadir una voz en off o un efecto de sonido, siga estos pasos:

1. Seleccione la pista de sonido (sólo pistas A) donde colocar la voz en off o el efecto de sonido, y defina un punto de entrada para la voz en off o el efecto de sonido. Consulte *Definición de puntos de entrada y salida en la línea de tiempo* en la página 486 para obtener más información.

2. Haga clic en el botón **Activar o desactivar visualización de voz en off** (resaltado en azul en la Figura 1125).

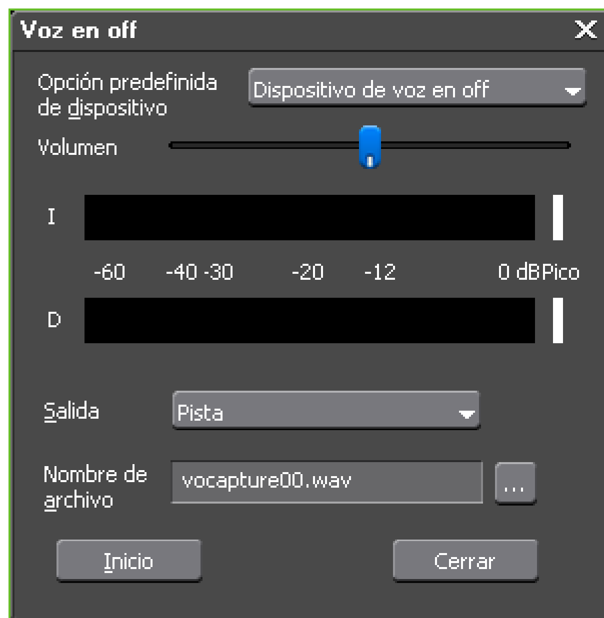
Nota Si selecciona Capturar>Voz en off en la barra de menús de la ventana de visualización, también se muestra el cuadro de diálogo Voz en off.

Figura 1125. Botón Activar o desactivar visualización de voz en off



Aparecerá el cuadro de diálogo Voz en off que se muestra en la Figura 1126.

Figura 1126. Cuadro de diálogo de voz en off



3. Haga clic en el botón de lista (▽) en el botón **Dispositivo** y seleccione un dispositivo de entrada en la lista de dispositivos disponibles.

Los dispositivos que aparecen en esta lista son los que se han definido en el cuadro de diálogo Opciones predefinidas en Opciones del sistema. Consulte *Opciones predefinidas de dispositivo* en la página 136 para obtener más información.

Nota Las opciones del cuadro de diálogo Voz en off pueden cambiar, según la fuente seleccionada. Por ejemplo, si se selecciona una fuente monoaural, la visualización de la barra del medidor cambia a monoaural.

Nota Si el dispositivo seleccionado admite modo dúplex y se utiliza como dispositivo de salida, la entrada de voz en off tiene prioridad y la línea de tiempo cambia al modo de salida de software.

4. Ajuste el volumen de la fuente con el control de deslizamiento Volumen.

Nota La configuración del volumen máximo es 0 dB.

5. Haga clic en el botón de lista (▽) del botón **Salida** y seleccione Pista en la lista de salida.

- Contenedor: añade el clip de sonido sólo en el contenedor.
- Pista: añade el clip de sonido a la pista A especificada en el Paso 1.

6. En el campo Nombre de archivo, especifique el nombre que desee para el clip de sonido y seleccione la ubicación donde almacenar el clip; para ello, haga clic en el botón **...** .

7. Prepare el dispositivo para grabar y haga clic en el botón **Inicio**.

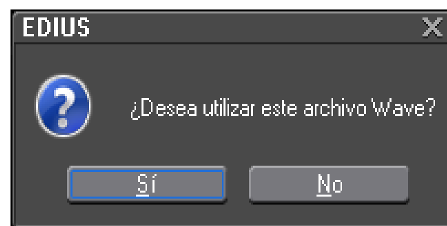
Nota Cuando se hace clic en el botón **Inicio**, la etiqueta del botón cambia a **Fin**. En la esquina izquierda superior de la ventana del grabador, un punto blanco comienza a parpadear y se inicia una cuenta atrás de 5 segundos. En 1 segundo, el punto se vuelve amarillo; en 0 el punto se vuelve rojo y se inicia la grabación.

8. Haga clic en el botón **Fin** para terminar la grabación de la voz en off o el efecto de sonido.

Nota La grabación se detiene automáticamente si la reproducción de la línea de tiempo no puede mantener la velocidad.

Aparece el cuadro de diálogo de la Figura 1127.

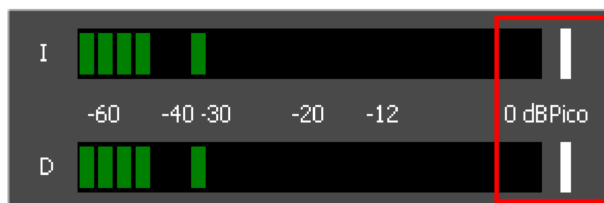
Figura 1127. Cuadro de diálogo de confirmación para usar el archivo Wave



9. Haga clic en el botón **Sí** para guardar el archivo e insertar la voz en off o el efecto de sonido en la pista A seleccionada.

Las barras en blanco (que se muestran en la Figura 1128) en el extremo derecho de los medidores de nivel cambian a rojo si el volumen supera los 0 dB. Haga clic en las barras para volver a las opciones predeterminadas.

Figura 1128. Restablecimiento del nivel de pico



Sección 8

Exportación/Salida de proyecto

El último paso del proceso de trabajo es exportar el proyecto a su formato de salida final. La captura, la edición de clips en la línea de tiempo, la adición de transiciones y títulos, y el ajuste del sonido deben completarse antes de que el proyecto esté listo para procesarse y exportarse al formato final.

Además de exportar el proyecto al formato de salida deseado, los archivos de proyecto de EDIUS se pueden exportar en un formato que pueda importarse y utilizarse en otra aplicación de edición.

Exportación de archivos de proyecto de EDIUS

Los archivos de proyecto se pueden exportar como archivos AAF (Advanced Authoring Format) o como archivos EDL (Edit Decision List).

Exportación de archivos AAF

AAF (Advanced Authoring Format) es un formato de archivo multimedia que permite el intercambio de metadatos y soportes digitales entre plataformas, sistemas y aplicaciones. Las aplicaciones de creación que admiten AAF (como EDIUS, Avid Xpress y otros) leen y guardan datos de archivos AAF siempre que admitan el formato. AAF es un estándar de intercambio de archivos ampliamente reconocido para la edición de vídeo.

Consideraciones importantes

Al exportar un archivo AAF de EDIUS, se deben tener en cuenta las limitaciones siguientes:

- Sólo se exportarán las secuencias activas
- No se exportará lo siguiente:
  - Pistas sin clip
  - Pistas de sonido sin configuración de Asignación de canales
  - Pista de título
  - Pistas configuradas con sonido o vídeo silenciado
  - Todos los efectos

Nota Los archivos de origen con opciones de volumen y desplazamiento se exportarán con estas opciones.

- Las secciones de clips con transiciones o fundidos aplicados se exportarán como clips independientes
- No se puede añadir el margen de punto de entrada a un clip en la pista superior de la línea de tiempo
- Las unidades de red no se pueden especificar como destino de exportación; sin embargo, las unidades montadas en la red son destinos de exportación válidos
- Si el exportador seleccionado no admite el código de tiempo, el archivo no se exporta correctamente.

El vídeo y el audio se exportarán como un clip cuando se cumplan las condiciones siguientes:

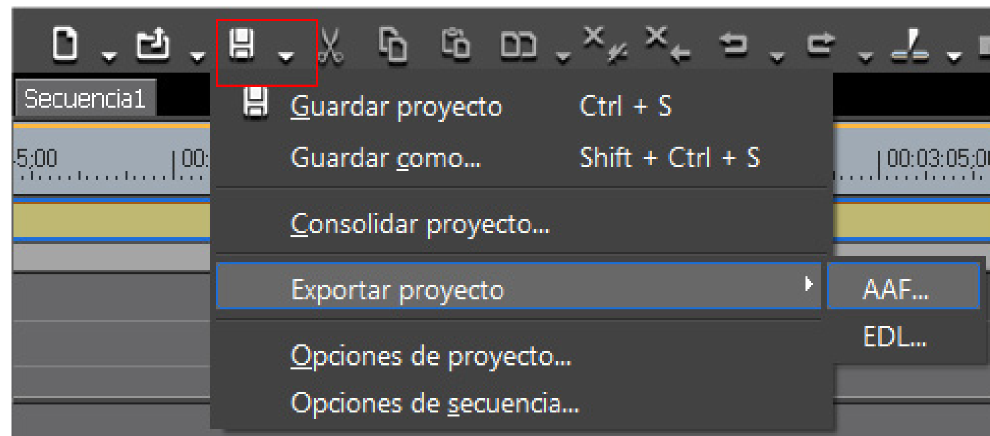
- Los clips estén agrupados
- Varios clips tengan el mismo nombre
- Varios clips tengan el mismo archivo de origen

Para exportar un archivo AAF desde EDIUS, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón de lista [▽] del botón **Guardar proyecto** y seleccione Exportar proyecto>AAF en el menú, tal como se muestra en la Figura 1129.

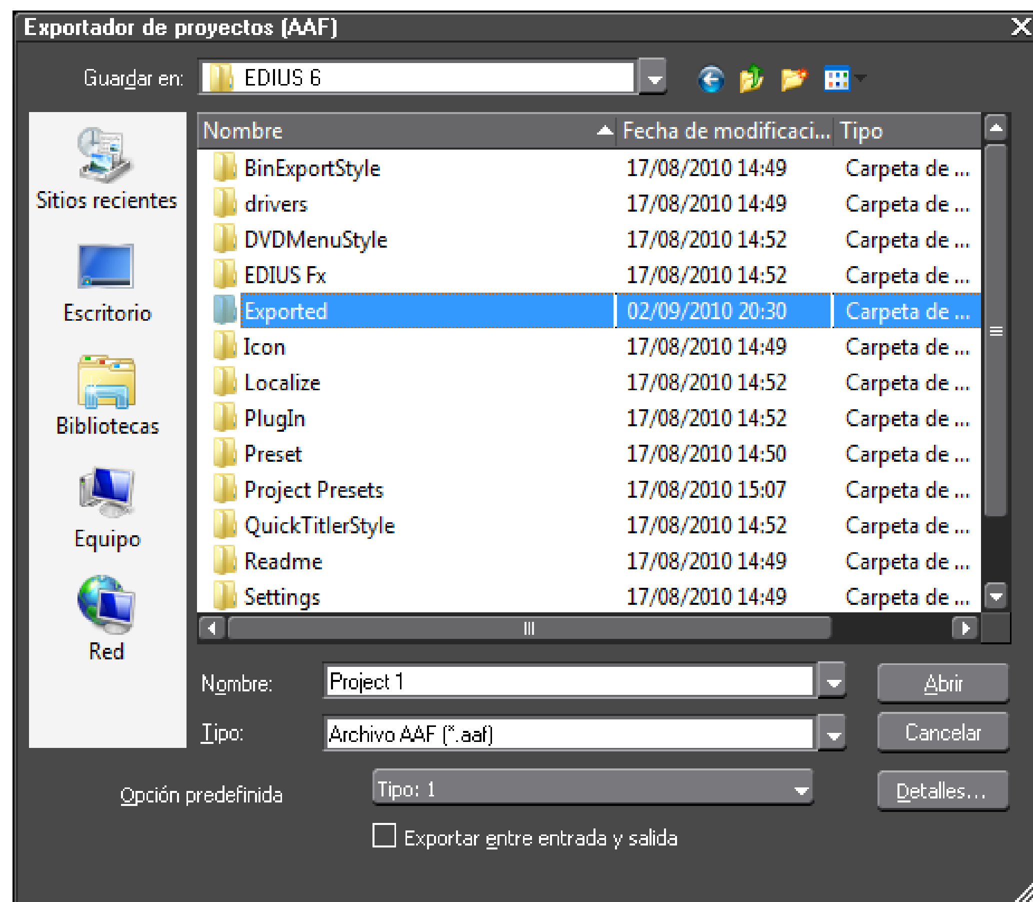
Nota Una alternativa es seleccionar Archivo>Exportar proyecto>AAF en la barra de menús de la ventana de visualización.

Figura 1129. Menú Guardar proyecto de la línea de tiempo - Exportar archivo AAF de proyecto



Aparece el cuadro de diálogo Exportador de proyectos (AAF) que se muestra en la Figura 1130.

Figura 1130. Cuadro de diálogo Exportador de proyectos (AAF)



2. Vaya a la carpeta a la que desee exportar el proyecto AAF.

3. Seleccione las opciones de exportación que desee como se explica a continuación:

Opción predefinida

Seleccione el tipo de exportación predefinido que desee en la lista desplegable.

Tipo: 1

Si el archivo AAF exportado se importa mediante software para la edición de sonido, utilice el tipo: 1 predefinido.

Este tipo predefinido hace que los clips de sonido se guarden en el archivo AAF mediante una unidad de ejemplo. El archivo de origen de sonido se exporta como archivo AIFF.

No se guarda información de vídeo en el archivo AAF; sin embargo, el vídeo de origen se exporta con el formato MPEG-1. El archivo de vídeo debe importarse manualmente en la aplicación de destino, ya que no se hace referencia a él en el archivo AAF.

Tipo: 2

Si el archivo AAF exportado se importa mediante software para la composición de sonido/vídeo, utilice el tipo: 2 predefinido.

El tipo predefinido hace que la información de clip de vídeo basada en fotogramas se guarde en el archivo AAF. El origen de vídeo al que hace referencia el archivo AAF no se copia ni se exporta.

La información de sonido basada en fotogramas correspondiente al intervalo de información de vídeo exportado se exporta como archivo AIFF de un clip.

Tipo: 3

Este tipo predefinido guarda información del clip de sonido y de vídeo basada en fotogramas en el archivo AAF. Las fuentes de vídeo y sonido a las que hace referencia el archivo AAF no se copian ni se exportan.

Botón Detalles...

Muestra el cuadro de diálogo Opciones de detalles de exportación de AAF. Consulte *Cuadro de diálogo Opciones de detalles de AAF* en la página 1013 para obtener más información sobre el uso de este cuadro de diálogo para seleccionar opciones de exportación AAF detalladas.

Exportar entre entrada y salida

Seleccione esta opción para exportar sólo las partes de la secuencia entre los puntos de entrada y salida de la línea de tiempo si éstos se han definido.

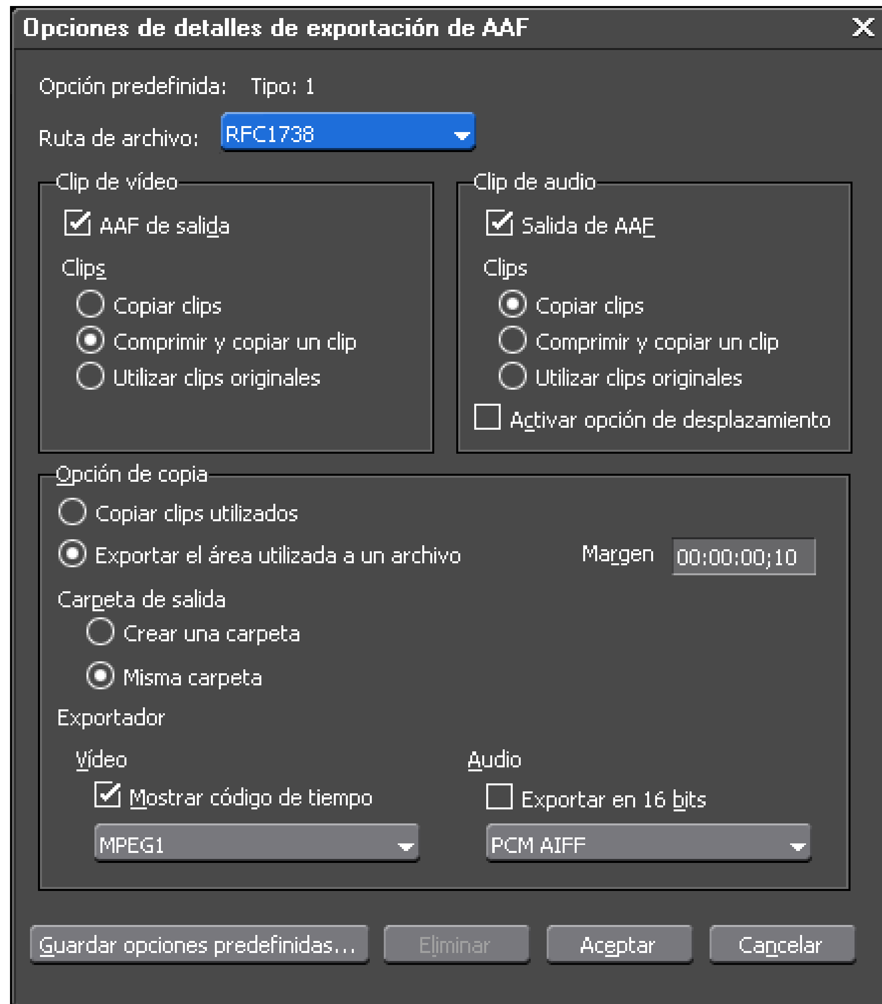
4. Indique un nombre de archivo y una carpeta de destino en el cuadro de diálogo Guardar como.

5. Seleccione la opción predefinida que desee y haga clic en el botón **Guardar**.

El proyecto se exporta como archivo AAF con las opciones seleccionadas.

Cuadro de diálogo Opciones de detalles de AAF

Figura 1131. Cuadro de diálogo Opciones de detalles de exportación de AAF



Establezca las opciones de exportación de AAF detalladas que desee como se explica a continuación:

Ruta de archivo

Seleccione la definición RFC que defina la convención de asignación de nombres URL que desee utilizar para el archivo AAF exportado. Opciones:

- RFC1738
- RFC2386

Clip de vídeo

Estas opciones especifican cómo se tratan los clips de vídeo.

AAF de salida

Si está seleccionada, esta opción añade información de clip de vídeo al archivo AAF.

Copiar clips

Copie (exporte) los archivos de origen de vídeo a los que se hace referencia en el archivo AAF.

Comprimir y copiar un clip

Todos los clips de vídeo de la línea de tiempo se exportarán como un único clip. El nombre de archivo del primer clip de la pista con el número más pequeño se usará como nombre para el archivo exportado que contenga todos los clips de vídeo en la línea de tiempo.

Utilizar clips originales

Los archivos AAF harán referencia a los archivos de origen iniciales sin copiarlos ni exportarlos.

Clip de audio

Estas opciones especifican cómo se tratan los clips de sonido.

AAF de salida

Si está seleccionada, esta opción añade información de clip de sonido al archivo AAF.

Copiar clips

Copie (exporte) los archivos de origen de sonido a los que se hace referencia en el archivo AAF.

Comprimir y copiar un clip

Todos los clips de sonido de la línea de tiempo se exportarán como un único clip. El nombre de archivo del primer clip de la pista con el número más pequeño se usará como nombre para el archivo exportado que contenga todos los clips de sonido en la línea de tiempo.

Utilizar clips originales

Los archivos AAF harán referencia a los archivos de origen iniciales sin copiarlos ni exportarlos.

Activar opción de desplazamiento

Seleccione esta opción para exportar pistas estéreo como pistas monoaurales individuales.

Los nombres de los clips serán "nombre de clip +.L" para canal 1 (izquierda) y "nombre de clip + .R" para canal 2 (derecha).

Si esta opción no está seleccionada, las pistas estéreo se mezclarán y se exportarán como un único clip monoaural.

Si el número de la pista es un número impar, el canal 1 (izquierda) se utilizará para la asignación de canales. Si el número de la pista es un número par, el canal 2 (derecha) se utilizará como la asignación de canales.

Los nombres de los clips serán "nombre de clip +.L" para pistas con números impares y "nombre de clip + .R" para las pistas con números pares.

Opción de copiar

La opción de copiar seleccionada especifica cómo se copiarán (exportarán) los archivos de origen cuando seleccione Copiar clips para los clips de vídeo y sonido.

Copiar clips utilizados

Se copiarán (exportarán) los archivos de origen a los que se refieren los clips de la línea de tiempo.

Exportar el área utilizada a un archivo

Sólo se exportarán las partes de los clips de la línea de tiempo que se utilizan en el proyecto.

Margen

Si está seleccionada la opción Exportar el área utilizada a un archivo, la opción de margen añade el margen de clip especificado en los puntos de entrada/salida de clips exportados.

Carpeta de salida

La selección de carpeta de salida determina el destino para la copia de archivos de origen exportados.

Crear una carpeta

Si esta opción está seleccionada, se crea una carpeta en la carpeta especificada en el Paso 2 de la página 1011 como ubicación de exportación del archivo AAF. Los archivos de origen se copian en esta nueva carpeta.

Misma carpeta

Si esta opción está seleccionada, se copian los archivos de origen en la misma ubicación que el archivo AAF.

Exportador

En las listas desplegables, seleccione los exportadores de sonido y vídeo que desee.

En el caso de archivos de vídeo, también puede mostrar el código de tiempo en el vídeo. Los archivos de sonido se pueden exportar como sonido de 16 bits con formato PCM AIFF, Sony/Sonic Foundry Wave64 o PCM WAV.

Botón Guardar opción predefinida

Haga clic en este botón si desea guardar las opciones actuales de exportación de AAF como una nueva opción predefinida. Especifique el nombre de opción predefinida que desee y haga clic en el botón **Aceptar**.

Botón Eliminar

Haga clic en este botón para eliminar la opción predefinida seleccionada actualmente.

Nota Sólo se pueden eliminar las opciones predefinidas creadas mediante el botón **Guardar opción predefinida**. Tipo de opción predefinida instalada por el sistema: 1, Tipo: 2 y Tipo: 3 no se pueden eliminar

Botón Aceptar

Si se hace clic en el botón **Aceptar**, en lugar del botón **Guardar opción predefinida**, las opciones de exportación detalladas se utilizan temporalmente para la exportación de archivos AAF. Utilice el botón **Guardar opción predefinida** si desea guardar y registrar las opciones actuales como opción predeterminada que se puede seleccionar para operaciones de exportación futuras.

Botón Cancelar

Haga clic en este botón para cancelar las opciones de exportación y volver al cuadro de diálogo Guardar como.

Exportación de archivos EDL

Una EDL (Edit Decision List) es una forma de representar secuencias de clips o rollos almacenados en el disco. Contiene una lista ordenada de datos de archivos y códigos de tiempo que representa la edición final.

Las siguientes pistas EDIUS se pueden exportar a archivos EDL (las pistas que no aparecen no se admiten):

- pistas de vídeo 1VA, 2VA, 1V y 2V
- pistas de sonido 1A, 2A, 3A y 4A
- Todas las pistas T

Las pistas de sonido tienen las limitaciones siguientes:

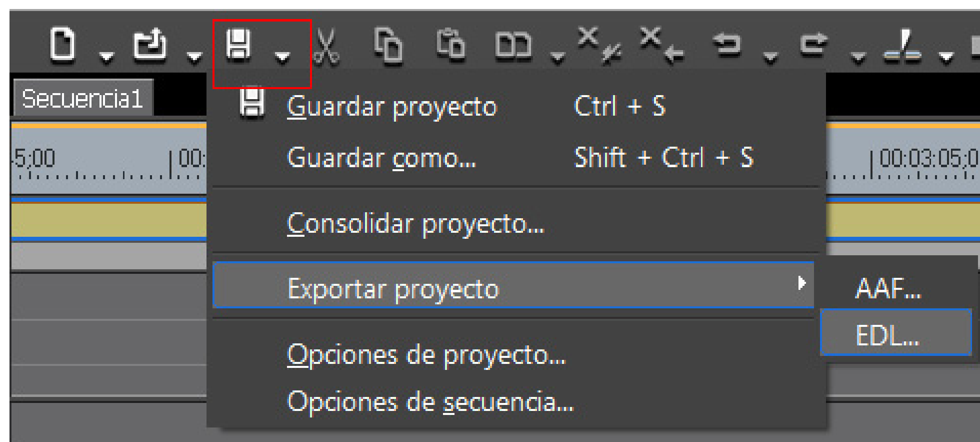
- Los clips de sonido de las pistas 1VA y 2VA no se exportan.
- La exportación de pistas de sonido 1A a 4A depende del tipo de archivo EDL, como se puede ver a continuación:
    - BVE5000: sólo 1A y 2A
    - BVE9100: 1A, 2A, 3A y 4A
    - CMX340: sólo 1A y 2A
    - CMX3600: 1A, 2A, 3A y 4A

Para exportar un archivo EDL desde EDIUS, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón de lista [▽] del botón **guardar proyecto** y seleccione Exportar proyecto>EDL en el menú, tal como se muestra en la Figura 1132.

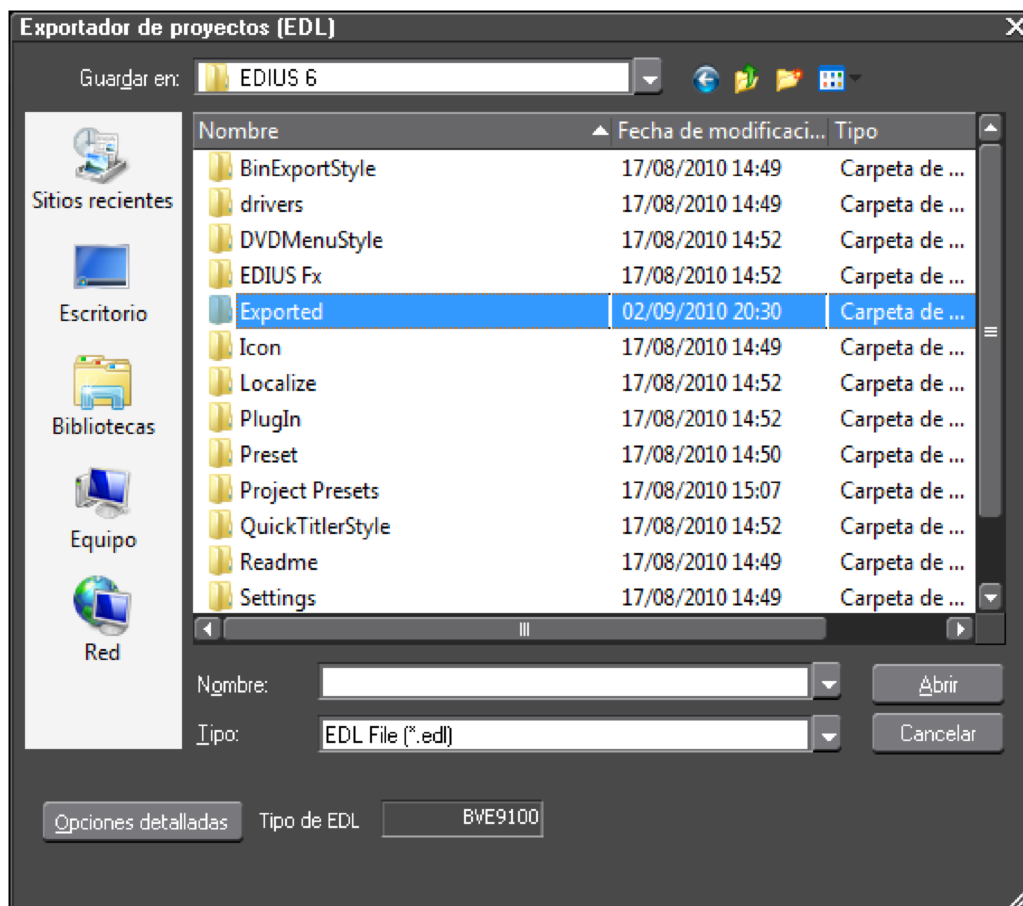
Nota Una alternativa es seleccionar Archivo>Exportar proyecto>EDL en la barra de menús de la ventana de visualización.

Figura 1132. Menú Guardar proyecto de la línea de tiempo - Exportar archivo EDL de proyecto



Aparece el cuadro de diálogo Exportador de proyectos (EDL) que se muestra en la Figura 1133.

Figura 1133. Cuadro de diálogo Exportador de proyectos (EDL)

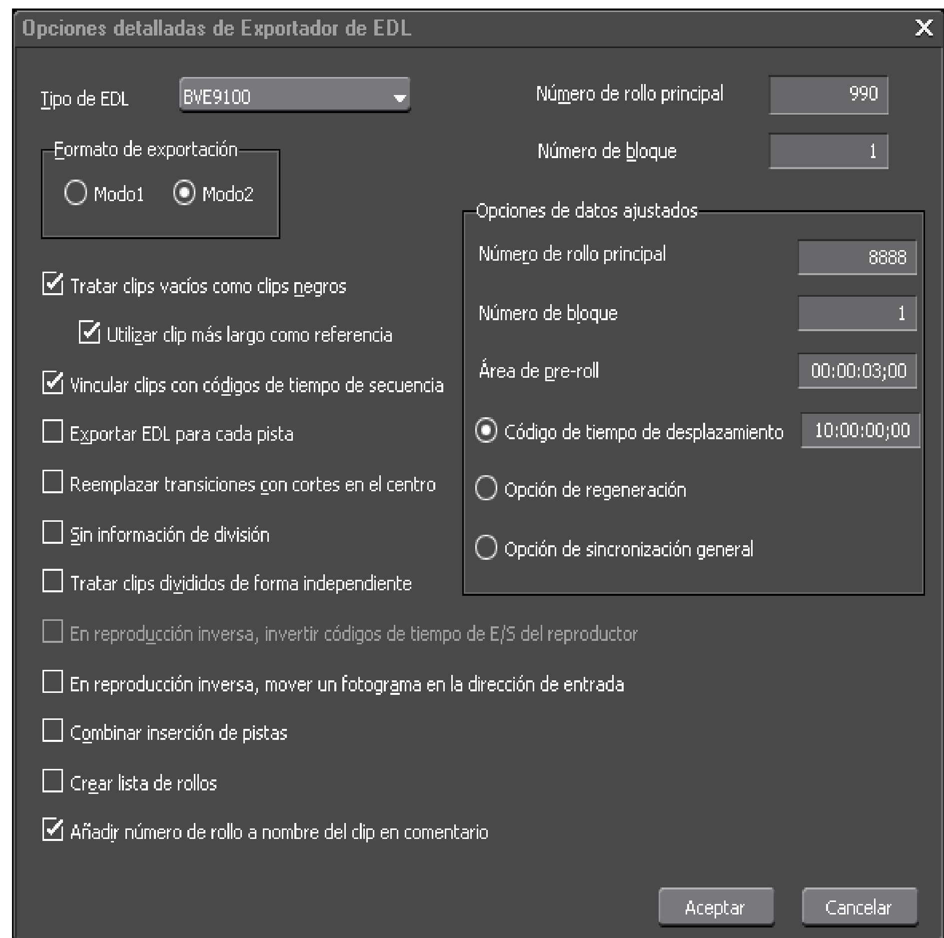


2. Indique un nombre de archivo y una carpeta de destino en el cuadro de diálogo Exportador de proyectos.

3. Haga clic en el botón **Opciones detalladas** en la esquina inferior izquierda del cuadro de diálogo Guardar como.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones detalladas de Exportador de EDL que se muestra en la Figura 1134.

Figura 1134. Cuadro de diálogo Opciones detalladas de Exportador de EDL



4. Configure las opciones detalladas que desee como se explica a continuación.

Tipo de EDL

En la lista desplegable, seleccione el tipo de exportación EDL que prefiera.

- BVE5000
- BVE9100
- CMX340
- CMX3600

Formato de exportación

Seleccione el formato (modo) de exportación que desee.

Modo 1

No se añaden líneas de comentarios al archivo EDL.

Modo 2

Se añaden líneas de comentarios al archivo EDL.

Nota Si los archivos EDL de otras aplicaciones no se han importado correctamente a EDIUS, utilice este modo para exportar archivos EDL de EDIUS, ya que puede mejorar la capacidad de importación de estos archivos a otras aplicaciones, así como EDIUS.

Tratamiento de clips vacíos como clips negros

Si se ha seleccionado esta opción, el espacio vacío de la línea de tiempo se considera como clip negro. Si se ha seleccionado también Utilizar clip más largo como referencia, el punto de salida se establece al final del clip más largo en la línea de tiempo y el espacio de pista entre clips se considera como clip negro.

Vincular clips con códigos de tiempo de secuencia

Si esta opción está seleccionada, una serie de varios clips con códigos de tiempo de secuencia (sin espacios) se consideran como un clip. Si se ha definido una transición entre clips de secuencia, éstos no se vinculan.

Exportar EDL para cada pista

Si está seleccionada, esta opción crea un archivo EDL para cada pista de la línea de tiempo. Los caracteres de identificación se añaden al final de cada nombre de archivo, de este modo:

- Pista 1VA (o 1V): _V
- Una pista: _A
- Pista 2VA (o 2V): _INSERT
- Pista T: _T

Si una pista 2VA o 2V tiene una transición, se sustituye con un corte central.

Reemplazar transiciones con cortes en el centro

Si se selecciona esta opción, se sustituyen todas las transiciones y fundidos de sonido con cortes en el centro.

Sin información de división

Si se selecciona, el sonido y el vídeo que se agrupa en varias pistas se divide y se considera como clips independientes.

Si los archivos EDL no se importan de forma adecuada en EDIUS, esta opción puede mejorar la compatibilidad de los archivos EDL exportados con EDIUS y otras aplicaciones.

Nota No se puede definir esta opción si se selecciona Tratar clips divididos de forma independiente.

Consulte *Control de clips divididos* en la página 1023 para obtener más información.

Tratar clips divididos de forma independiente

Si se selecciona, esta opción separa el espacio entre pistas para eliminar la división. Cuando se cambia la velocidad del clip, los clips no se tratan por separado.

Nota No se puede definir esta opción si se selecciona Sin información de división.

Consulte *Control de clips divididos* en la página 1023 para obtener más información.

En reproducción inversa, invertir código de tiempo de E/S del reproductor

La velocidad inversa se muestra normalmente del punto de entrada al punto de salida del reproductor. Si se selecciona esta opción, la velocidad inversa se muestra del punto de salida al punto de entrada del reproductor.

Nota La opción sólo está disponible si el tipo de archivo EDL seleccionado es un archivo CMX.

En reproducción inversa, mover un fotograma en la dirección de entrada

Normalmente, se añade un (1) fotograma al código de tiempo de salida del reproductor en velocidad inversa. Cuando se selecciona esta opción, se añade un (1) fotograma al código de tiempo de entrada del reproductor para impedir que el código de tiempo original avance un fotograma.

Nota Seleccione esta opción si los archivos EDL no se pueden importar correctamente a EDIUS. Esta opción puede mejorar la compatibilidad de archivos EDL exportados con EDIUS y otras aplicaciones.

Combinar inserción de textos

Seleccione esta opción para sobrescribir la pista 1VA o 1V con los archivos de la pista 2VA o 2V y exportar ambas pistas como una pista 1VA o 1V.

Crear lista de rollos

Seleccione esta opción para crear una lista de número de rollo asociado con los archivos o clips que exportar.

Añadir número de rollo a nombre del clip en comentario

Si esta opción está seleccionada, se añadirán a los comentarios tanto el nombre de clip como el número de rollo. Si no está seleccionada, sólo se añadirá a los comentarios el nombre de clip.

Nota Cuando el formato de exportación está configurado como Mode1, esta opción aparece atenuada.

Número de rollo principal

En el caso de los tipos de archivos BVE9100, se puede definir el número de rollo principal. El intervalo permitido es 0-999.

Número de bloque

En el caso de los tipos de archivos BVE5000 y BVE9100, se puede definir el número de bloque. El intervalo permitido es 0-999.

Opciones de datos ajustados

Estas definiciones se pueden usar para ajustar los parámetros indicados.

Número de rollo principal

Si existe un desplazamiento A/A (transición entre clips con el mismo número de rollo), el número de rollo principal especificado se utiliza para sustituir el archivo en la misma ubicación.

Si los clips originales tienen el mismo número de rollo, reduzca paulatinamente el número de rollos principales para evitar la duplicación de números.

Número de bloque

En el caso de los tipos de archivos BVE5000 y BVE9100, se puede definir el número de bloque. El intervalo permitido es 0-999.

Área de pre-roll

Defina el margen añadido al punto de entrada y salida de los clips fuente.

Código de tiempo de retraso

Seleccione esta opción para especificar un código de tiempo de inicio opcional.

Opción de regeneración

Defina el código de tiempo de inicio al punto de entrada del primer clip fuente.

Opción de sincronización general

Defina el punto de entrada y de salida del clip fuente en los puntos de entrada y salida de la línea de tiempo.

5. Haga clic en el botón **Aceptar** para guardar las opciones y volver al cuadro de diálogo Guardar como.

6. Haga clic en el botón **Guardar**.

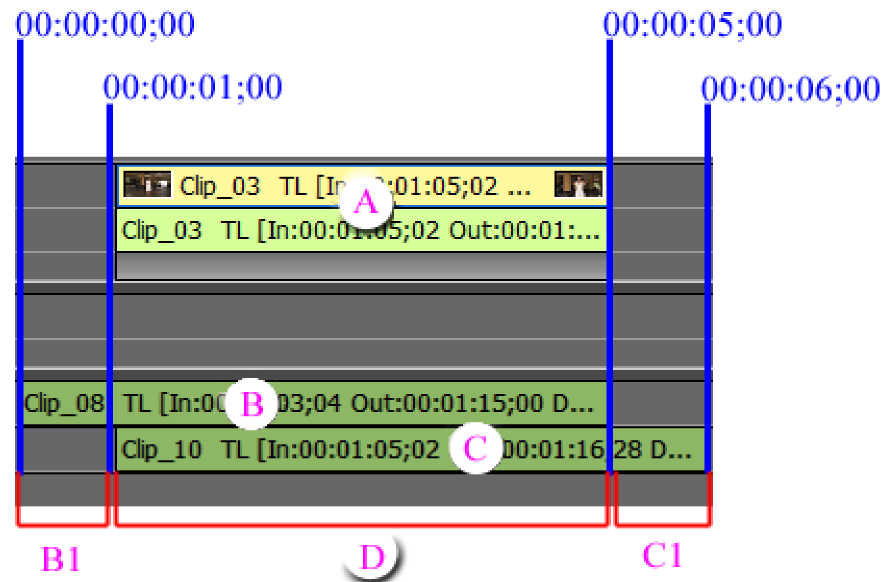
Control de clips divididos

Cuando los clips se sitúan en varias pistas se agrupan y presentan un espacio de menos de tres (3) segundos entre ellos, se dividen en archivos independientes al exportar el archivo EDL.

Si los clips tienen información de división, el archivo EDL exportado difiere según las opciones del cuadro de diálogo Opciones de Exportador de EDL. Consulte *Sin información de división* en la página 1020 y *Tratar clips divididos de forma independiente* en la página 1021 para obtener más información.

El ejemplo de la Figura 1135 muestra los clips agrupados en tres (3) pistas diferentes.

Figura 1135. Clips agrupados en tres pistas



Al exportar estos clips a un archivo EDL, el resultado de cada opción es como sigue:

Sin información de división está seleccionada

La agrupación de clips se libera y cada clip se trata de forma independiente. Los clips se separan en tres periodos (etiquetados A, B y C en la Figura 1135).

- A: 00:00:01;00 a 00:00:05;00
- B: 00:00:00;00 a 00:00:05;00
- C: 00:00:01;00 a 00:00:06;00

Sin información de división no está seleccionada

Los espacios entre los clips están divididos. Las áreas B1 y C1 (consulte la Figura 1135) se dividen y la información se separa en un (1) periodo representado por el área D.

- D: 00:00:01;00 a 00:00:06;00 incluida la información de división para B1 y C1

“Tratar clips divididos de forma independiente” está seleccionada

Separa los espacios entre las pistas y elimina la división. Los clips se separan en tres periodos (etiquetados B1, C1 y D en la Figura 1135).

- B1: 00:00:00;00 a 00:00:01;00
- C1: 00:00:05;00 a 00:00:06;00
- D: 00:00:01;00 a 00:00:05;00

Nota Los clips con cambios de velocidad no se dividen o se tratan por separado cuando su grupo se libera.

Exportación de proyectos al formato de salida

En esta sección se describe cómo seleccionar los formatos de salida y utilizar los exportadores para los archivos de vídeo, de imágenes estáticas y de audio.

Opciones de exportación

Antes de iniciar el proceso de exportación, asegúrese de haber configurado las siguientes opciones según sus preferencias:

- Definir el punto de entrada y salida para especificar el material que se exportará si sólo desea exportar una parte del proyecto.
- Si se desean capítulos, asegúrese de que los puntos de marcador de capítulo estén definidos. Consulte la *Configuración de marcadores* en la página 638.

Uso del exportador

Los exportadores permiten exportar proyectos a diferentes formatos de material. Se admiten los siguientes formatos de salida (es posible que algunos módulos de otros fabricantes admitan otros formatos):

Nota En la lista de exportadores no siempre aparecen todos los exportadores admitidos. Los formatos de exportación disponibles dependen de la configuración del proyecto activo. Algunos exportadores están disponibles tanto para salida SD como para salida HD, otros sólo para SD y otros sólo para HD.

Vídeo

- AVI Canopus HQ
- AVI Canopus HQX
- AVI de Canopus sin pérdida
- Flujo de salida DV AVI
- DVCPRO50 AVI
- DVCPRO HD AVI
- H.264/AVC
- Blu-Ray
- Playstation Portable
- iPod
- AVI RGB sin comprimir
- AVI sin comprimir (UYVY)
- AVI sin comprimir (YUY2)
- Clip GF (SD)
- D10 GXF
- DV GXF
- DVCPRO25 GXF

- DVCPRO50 GXF
- JPEG2000 GXF
- MPEG2 GXF
- AVCIntra GXF
- MPEG2 GXF
- Clip de P2
- Clip de P2 HD
- Infinity DV
- Infinity JPEG2000
- Infinity D10
- Infinity MPEG
- MediaEdge HDMA-4000 MPEG2
- MPEG2 Elementary Stream
- MPEG2 Program Stream
- MPEG2 Transport Stream
- HDV
- DVCPRO25 MXF
- DVCPRO50 MXF
- JPEG2000 MXF
- MPEG2 MXF
- AVC-Intra MXF
- MPEG2 MXF
- QuickTime
- Canopus HQ T2
- Windows Media Video
- XDCAM DV
- XDCAM MPEG IMX
- XDCAM EX DV
- XDCAM HD
- XDCAM EX

audio

- Dolby Digital (AC-3)
- PCM AIFF
- PCM WAVE
- Sony/Sonicfoundry Wave64
- Windows Media Audio

Imagen estática

- Targa
- Mapa de bits
- JPEG
- Miniatura DCF
- TIFF
- Photoshop
- JPEG File Interchange Format
- PNG
- Archivo Mac Pict
- QuickTime Image
- SGI

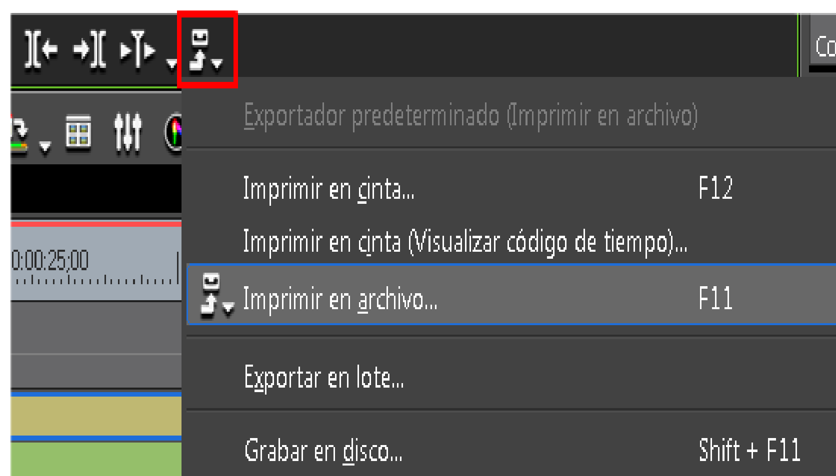
Para utilizar un exportador, siga estos pasos:

Nota Este ejemplo muestra la exportación al formato MPEG2 Elementary Stream; el procedimiento para otros formatos puede ser distinto

1. Haga clic en el botón **Exportar** del grabador, como se muestra en la Figura 1136.

Nota También puede seleccionar Archivo>Exportar en la barra de menús de la ventana de visualización.

Figura 1136. Menú del botón de exportación



Se abre el menú de exportación.

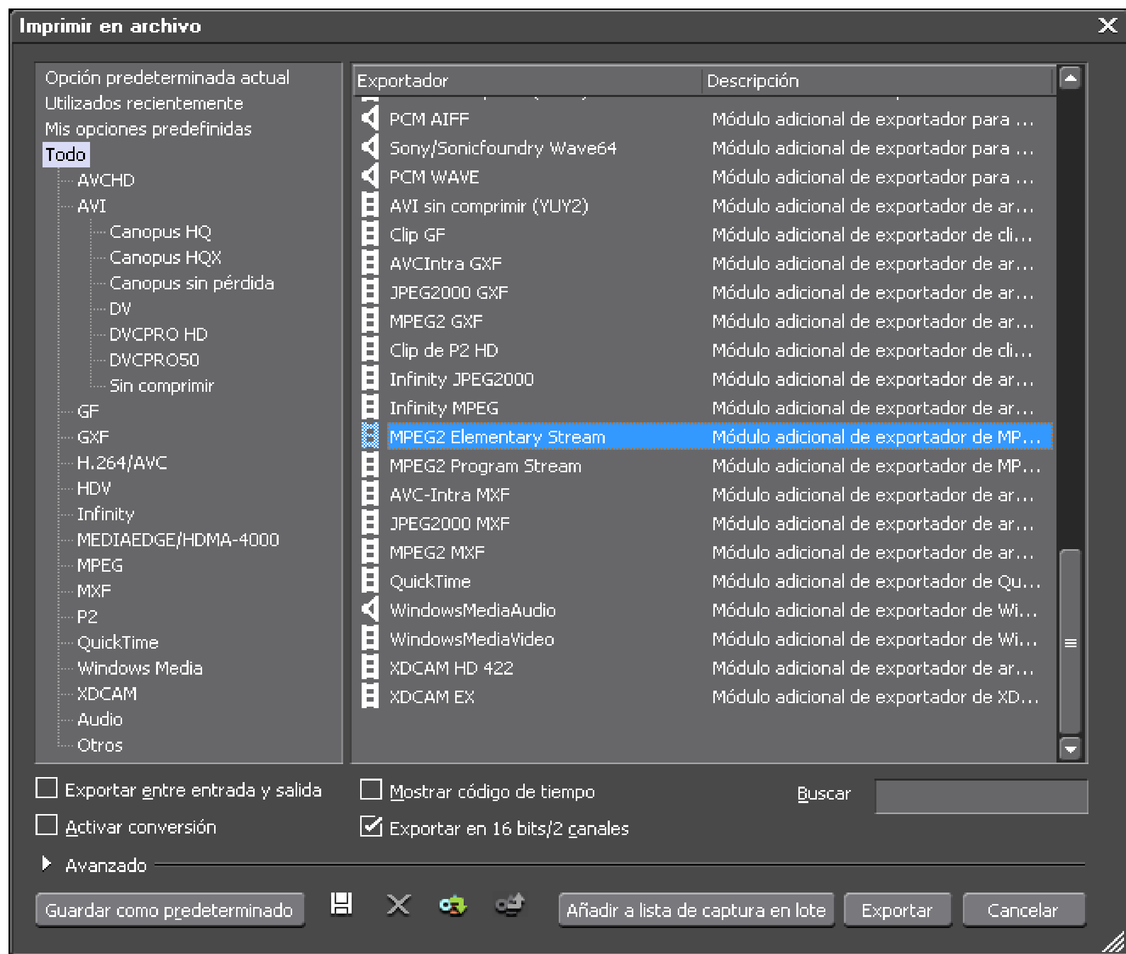
2. Seleccione Imprimir en archivo en el menú.

Nota También puede pulsar la tecla [**F11**] para abrir el cuadro de diálogo Imprimir en archivo.

Aparece el cuadro de diálogo Imprimir en archivo, como se muestra en la Figura 1137.

Nota En este ejemplo, se ha seleccionado Todo en el panel de navegación izquierdo para mostrar todos los exportadores disponibles para el proyecto actual. Para ver la lista completa de exportadores, utilice la barra de desplazamiento.

Figura 1137. Cuadro de diálogo del módulo adicional de exportador



Nota La lista del exportador está dividida en dos secciones, una de opciones predefinidas y otra de exportador. Las opciones predefinidas tienen valores de exportación predeterminados. La lista Exportador contiene todos los formatos de archivo a los que pueden exportarse proyectos. Las opciones de exportación se definen al iniciar la exportación.

3. Seleccione MPEG2 Elementary Stream en la lista Exportador.

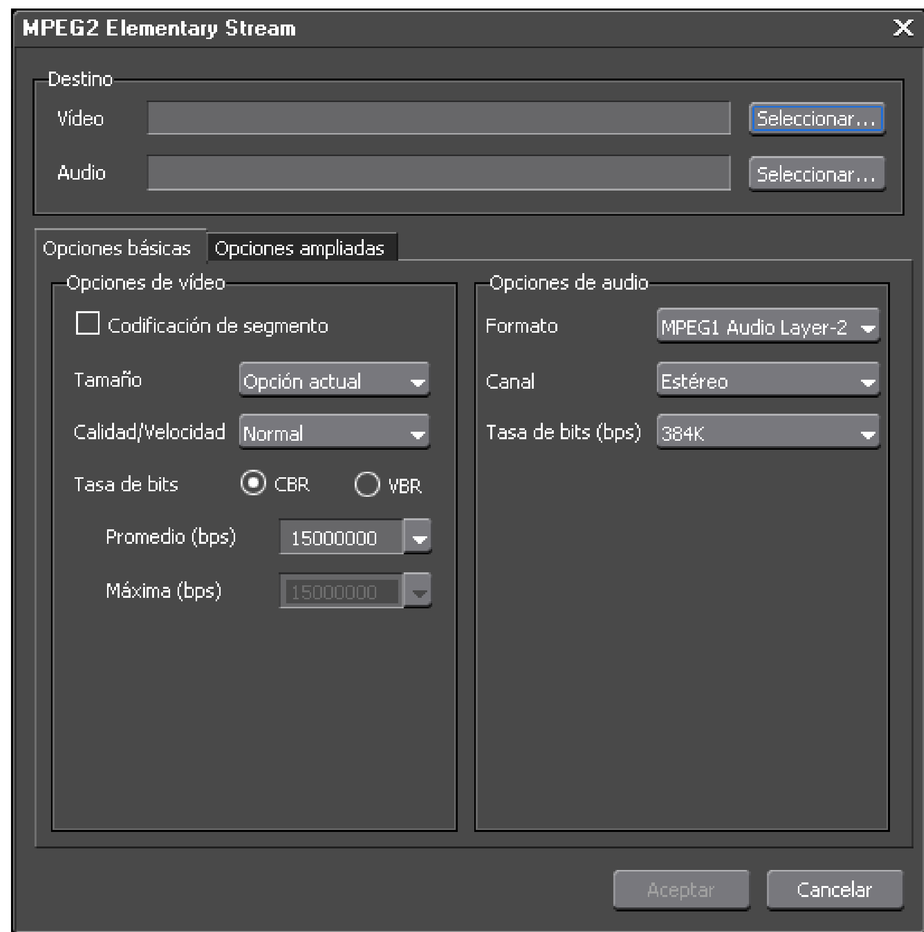
Nota Este ejemplo práctico se basa en el exportador de MPEG2 Elementary Stream. Si se selecciona otro exportador, los cuadros de diálogo de opciones de exportación podrían variar considerablemente con respecto a los que se ilustran en este ejemplo práctico. Consulte ejemplos de otros exportadores disponibles en *Exportadores nuevos o modificados en EDIUS 6* en la página 1037.

4. Seleccione cualquiera de los parámetros de exportación opcionales que prefiera:

- Exportar entre entrada y salida: exporta sólo la parte de la línea de tiempo entre los puntos de entrada y salida. Anule la selección de esta opción para exportar toda la línea de tiempo y hacer caso omiso de los puntos de entrada y salida (si los hay).
- Visualizar código de tiempo: muestra el código de tiempo en el archivo exportado.
- Activar conversión: si se selecciona, los parámetros de conversión de vídeo y sonido se pueden ajustar de forma individual en la ventana Avanzado. Consulte *Configuración avanzada del exportador* en la página 1033 para obtener más información.
- Exportar en 16 bits/2 canales: si se selecciona, el audio se exporta como audio de 16 bits y 2 canales, al margen de la opción predefinida de exportador o de la configuración del proyecto. Si no se selecciona, el audio se exportará según la opción predefinida de exportador o la configuración del proyecto.

5. Haga clic en el botón **Exportar**. Se muestra el cuadro de diálogo de la Figura 1138.

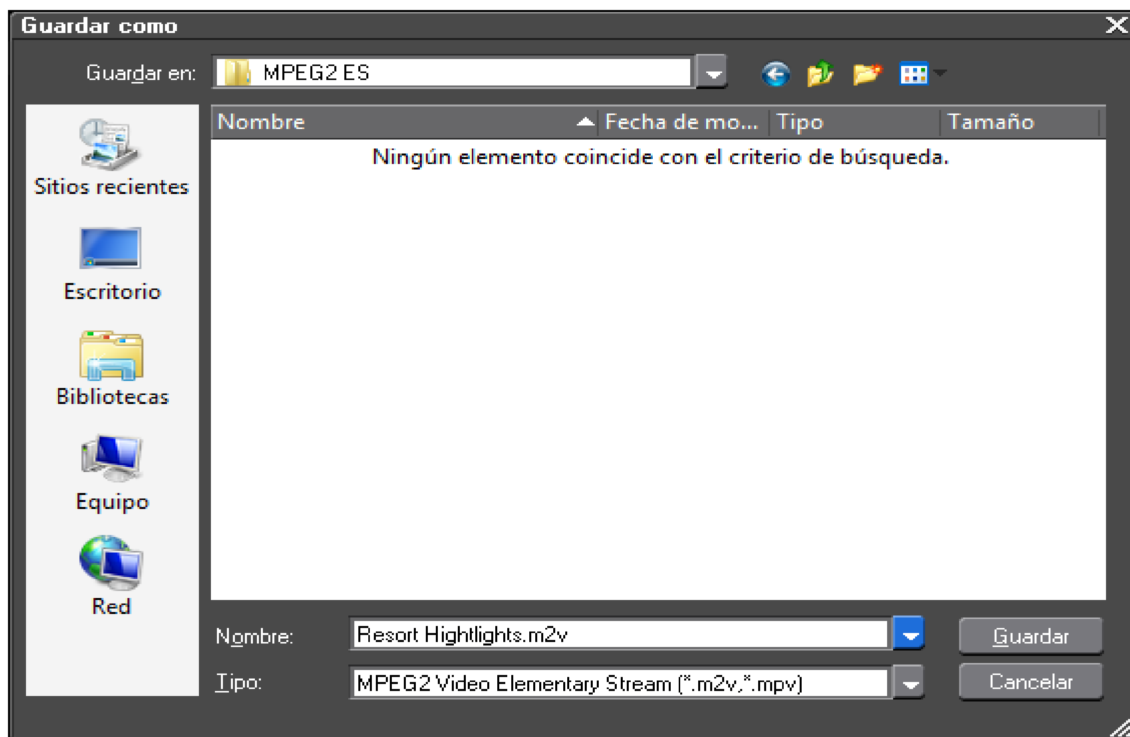
Figura 1138. Parámetros de exportación de MPEG Elementary Streams



6. Utilice el botón **Seleccionar...** para ir a la ubicación donde desea guardar los flujos elementales de audio y vídeo, como se ilustra en la Figura 1139.

Nota La ubicación de los flujos elementales se selecciona tanto para el flujo de vídeo como para el de audio utilizando cualquiera de los botones **Seleccionar...**. Al especificar el nombre de archivo, se añade automáticamente la extensión .m2v para el flujo de vídeo y la extensión .mpa para el flujo de audio.

Figura 1139. Seleccione la ubicación de los flujos elementales

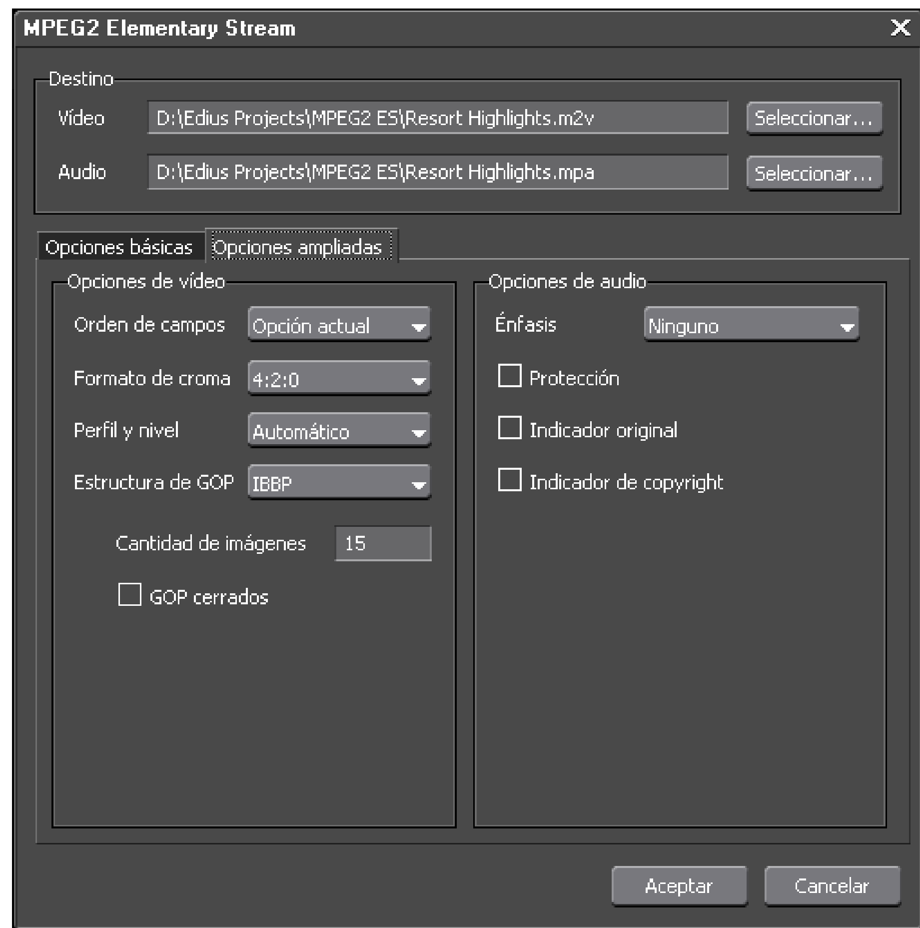


7. En la ficha Opciones básicas, utilice las opciones disponibles en las listas desplegables para configurar los parámetros de codificación de audio y vídeo deseados.

Nota Si el formato de audio seleccionado es PCM lineal, se exporta como archivo .WAV con código de tiempo.

8. Seleccione la ficha Opciones ampliadas (Figura 1140) para definir parámetros de exportación adicionales.

Figura 1140. Opciones ampliadas de MPEG Elementary Stream



9. Seleccione las listas desplegables y las casillas de verificación que desee para configurar las opciones ampliadas de codificación de audio y vídeo.

10. Haga clic en el botón **Aceptar** para exportar el proyecto a un archivo con el formato seleccionado.

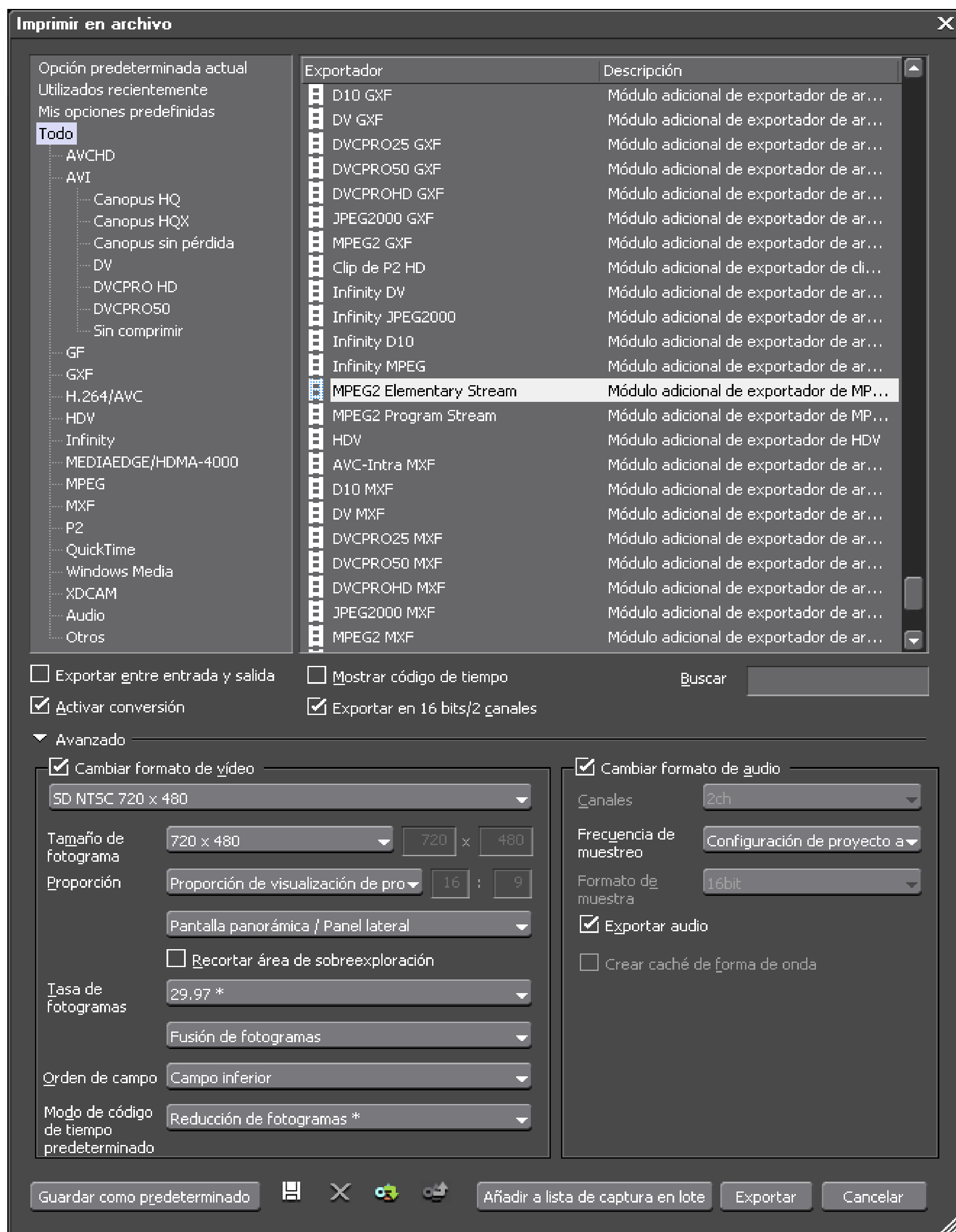
Nota Los procedimientos a partir del Paso 3 pueden variar considerablemente según el formato de exportación que elija.

Configuración avanzada del exportador

Si se ha seleccionado la opción Activar conversión en el exportador, es posible definir parámetros avanzados de conversión de audio y vídeo. Para usar la configuración avanzada después de seleccionar la opción Activar conversión, haga clic en el botón Avanzado del cuadro de diálogo Imprimir en archivo.

El cuadro de diálogo Imprimir en archivo se expande para mostrar los parámetros avanzados de conversión de audio y vídeo, como se ilustra en la Figura 1141.

Figura 1141. Opciones avanzadas de conversión



Aunque las opciones concretas variarán según el formato de exportación seleccionado, el cuadro de diálogo que se muestra en la Figura 1141

muestra los tipos de opciones avanzadas para la conversión de vídeo y sonido que están disponibles.

- Si la opción Cambiar formato de vídeo está marcada, es posible modificar cada uno de los parámetros de conversión de vídeo.
- Si la opción Cambiar formato de audio está marcada, es posible modificar cada uno de los parámetros de conversión de audio.

Opciones de vídeo

Nota En todas las opciones de vídeo, cualquier selección marcada con un "*" es el valor de esa opción en las opciones del proyecto actual.

Tasa y tamaño de fotogramas de vídeo

De forma similar a las opciones predefinidas del proyecto, al seleccionar un tamaño de fotogramas de vídeo en la lista desplegable también se seleccionarán otros parámetros de formato de vídeo. Puede modificarlos seleccionando los parámetros de forma individual, como se explica a continuación.

Tamaño de fotograma

En la lista desplegable, seleccione el tamaño que prefiera para el fotograma. Configuración de proyecto actual es el tamaño de fotograma definido en las opciones del proyecto en el que se exportará el proyecto actual. Si desea exportar el proyecto en un tamaño de fotograma diferente, selecciónelo en la lista.

Proporción

En la lista desplegable, seleccione la proporción que prefiera. Dispone de proporciones estándar y personalizadas. Proporción de visualización de proyecto actual es la proporción definida en las opciones del proyecto en la que se exportará el proyecto actual. Si desea exportar el proyecto en una proporción diferente, selecciónela en la lista.

Opciones de recorte/pantalla panorámica

Seleccione el tipo de recorte o pantalla panorámica que deba aparecer cuando el proyecto se muestre en una pantalla que no tenga la misma proporción que el proyecto.

Crop Overscan

Si se ha diseñado una sobreexploración en las opciones del proyecto, la selección de la opción Crop overscan recorta la zona de sobreexploración de la salida.

Tasa de fotogramas

En la lista desplegable, seleccione la tasa de fotogramas que prefiera. Dispone de proporciones estándar y personalizadas. Configuración de

proyecto actual es la tasa de fotogramas definida en las opciones del proyecto en la que se exportará el proyecto actual. Si desea exportar el proyecto con una tasa de fotogramas diferente, selecciónela en la lista. Las tasas de fotogramas disponibles están entre 1 y 60.

Fusión de fotogramas/Fotograma más cercano

Si la tasa de fotogramas de salida seleccionada no coincide con la tasa de fotogramas del proyecto, la opción Fusión de fotogramas interpolará los fotogramas para conseguir la tasa de fotogramas de salida seleccionada. La opción Fotograma más cercano seleccionará y duplicará el fotograma más cercano al fotograma fuente sin interpolación, con el fin de conseguir la tasa de fotogramas de salida seleccionada.

Nota Si no es posible hacer coincidir la tasa de fotogramas del proyecto y la tasa de fotogramas de salida se utilizará Fusión de fotogramas o Fotograma más cercano, según la selección que se haga. La fusión de fotogramas puede provocar imágenes fantasma (especialmente en escenas de movimiento) y Fotograma más cercano puede producir el efecto de ligero retardo.

Orden de campos

Seleccione la orden de campo que desee: Auto, Progresivo, Primero campo superior o Primero campo inferior para salida entrelazada.

Modo de código de tiempo predeterminado

Seleccione el modo de código de tiempo predeterminado: Reducción de fotogramas o Sin reducción de fotogramas.

Opciones de sonido

Nota En todas las opciones de sonido, cualquier selección marcada con un es el valor de esa opción en las opciones del proyecto actual.

Canales

Seleccione el número de canales de sonido que incluir en el proyecto final.

Frecuencia de muestreo

En el cuadro de lista desplegable, seleccione la frecuencia de muestreo de sonido que prefiera. Configuración de proyecto actual es la frecuencia de muestreo definida en las opciones del proyecto en la que se exportará el proyecto actual. Si desea exportar el proyecto con una frecuencia de muestreo diferente, selecciónela en la lista.

Formato de muestreo

En la lista desplegable, seleccione el formato de muestreo de sonido que prefiera.

Exportar sonido

Seleccione o anule la selección de esta opción, según se deban exportar o no las necesidades de sonido.

Crear caché de forma de onda

Seleccione esta opción si desea una caché de la forma de onda de sonido creada como parte de la salida del proyecto.

Exportadores nuevos o modificados en EDIUS 6

En EDIUS 6 se han incluido o modificado los exportadores siguientes:

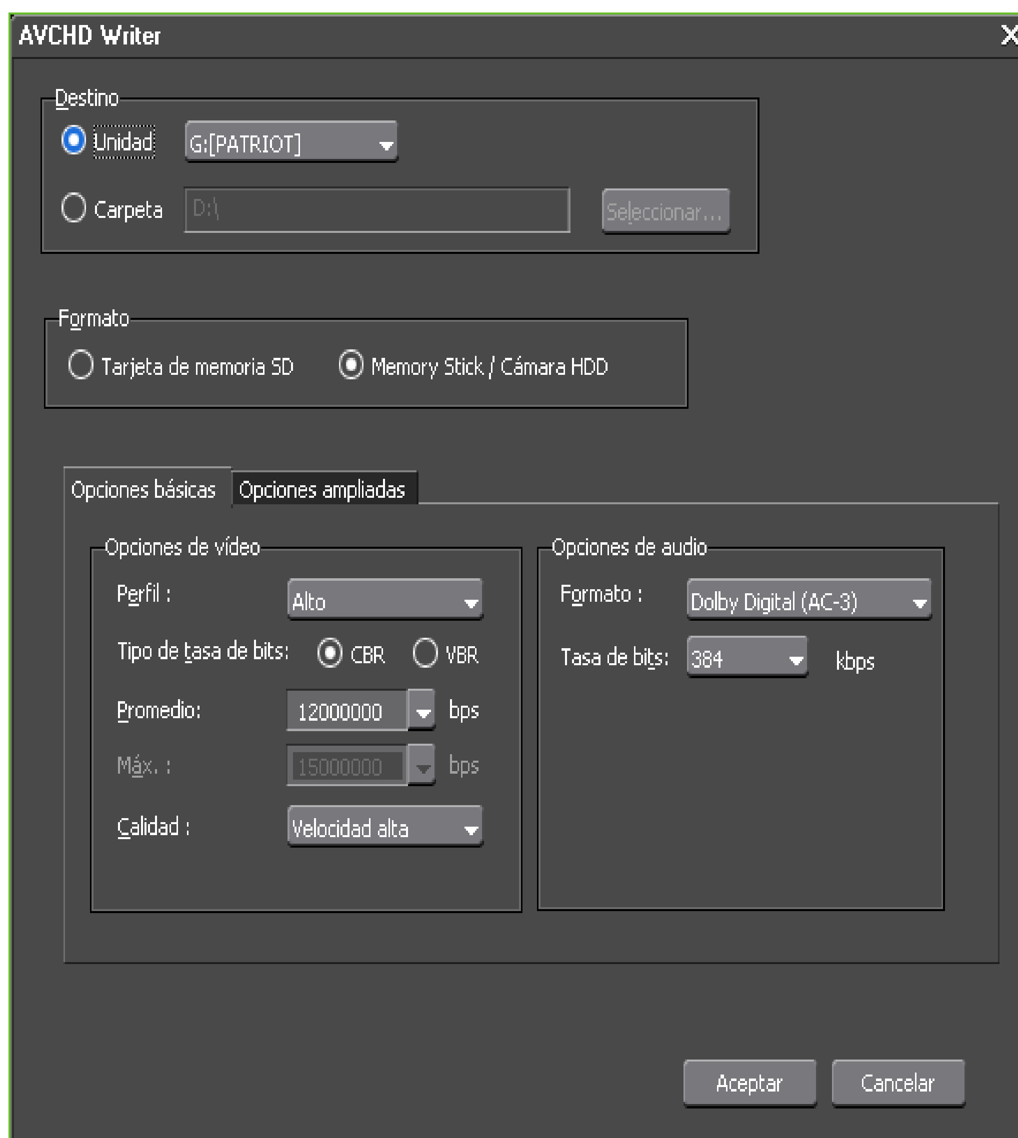
AVCHD Writer

Con AVCHD Writer, los flujos AVCHD pueden escribirse directamente en soportes extraíbles (a excepción de los discos ópticos) y en carpetas de un ordenador o una unidad de disco duro de una cámara HD.

Nota Si necesita menús de navegación, debe usar Disc Burner. Consulte *Exportación a DVD o Blu Ray* en la página 1074 para obtener más información.

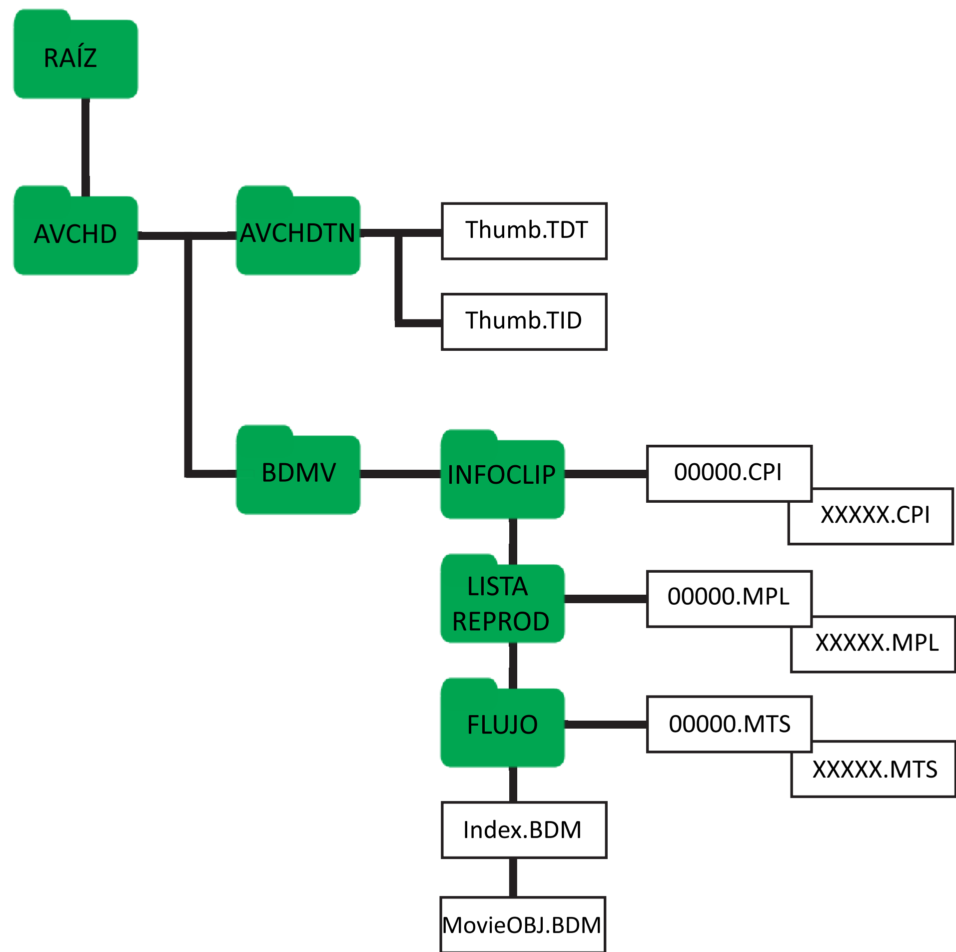
El cuadro de diálogo del exportador AVCHD Writer se ilustra en la Figura 1142.

Figura 1142. Exportador AVCHD Writer



De acuerdo con el estándar AVCHD, AVCHD Writer crea en el destino la carpeta y la estructura de archivos que se muestran en la Figura 1143:

Figura 1143. Carpeta y estructura de archivos de AVCHD



Nota Cuando se escribe en una tarjeta de memoria SD, se crea una carpeta PRIVATE entre las carpetas ROOT y AVCHD.

Los archivos se definen como se indica a continuación:

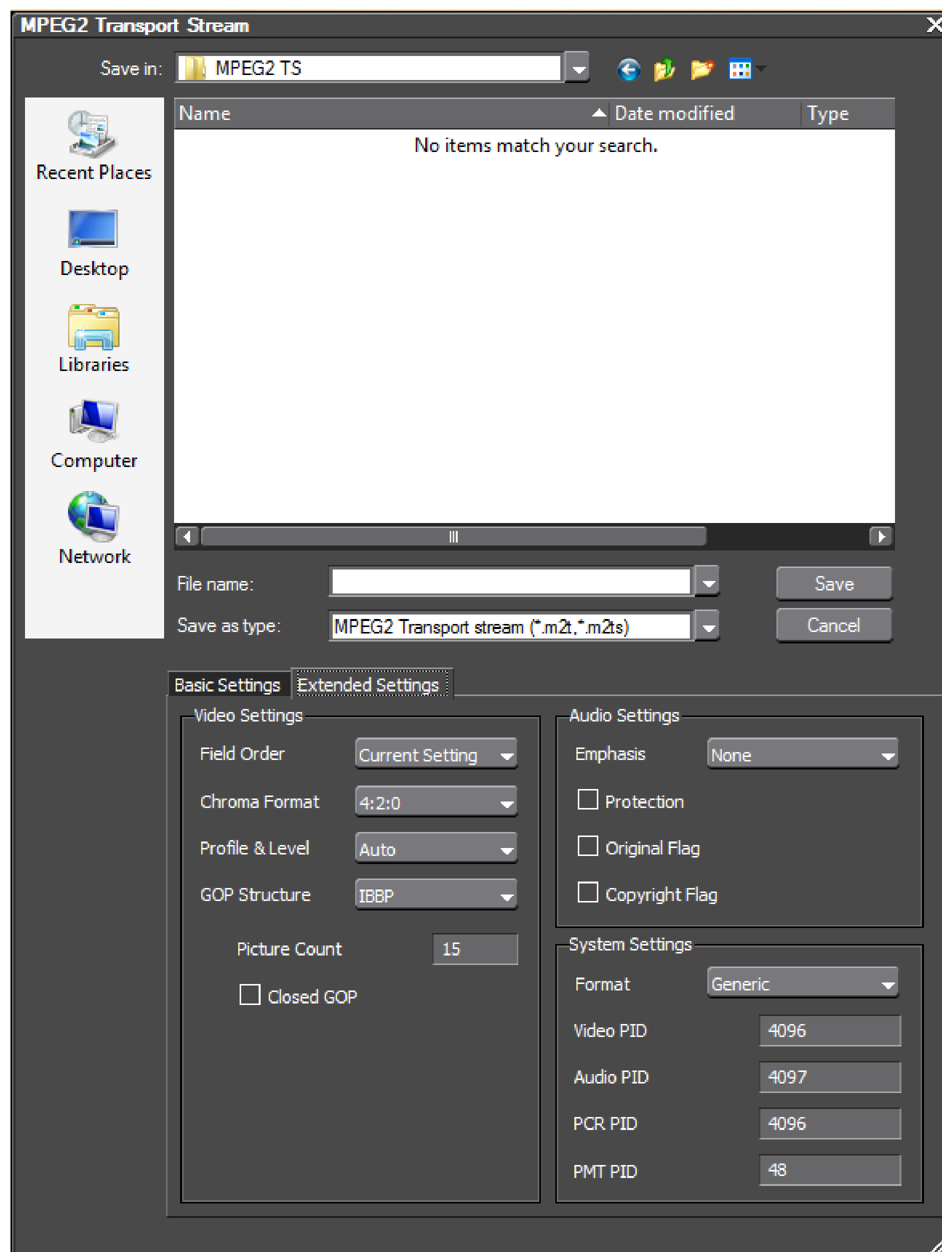
- THUMB.TDT: archivo de datos de miniaturas
- THUMB.TID: archivo de índice de miniaturas
- INDEX.BDM: tabla de índices de objetos de película
- MOVIEOBJ.BDM: archivo de objetos de película
- XXXXX.CPI: archivo de información de flujo
- XXXXX.MPL: archivo de lista de reproducción
- XXXXX.MTS: archivo de flujo

Nota El límite de los archivos de flujo AVCHD es de 4 GB. Si el archivo de flujo tiene más de 4 GB al exportarse, se divide en varios archivos.

Exportador MPEG2 Transport Stream

El exportador MPEG2 Transport Stream se ilustra en la Figura 1144. En este ejemplo, se selecciona la ficha Opciones ampliadas para mostrar los parámetros de este exportador que difieren de los exportadores MPEG2 Program Stream y MPEG2 Elementary Stream.

Figura 1144. Exportador MPEG2 Transport Stream



El exportador MPEG2 Transport Stream ofrece las siguientes opciones adicionales:

- PID de vídeo: ID de paquete de vídeo
- PID de audio: ID de paquete de audio
- PID de PCR: ID de paquete de referencia de reloj de programa
- PID de PMT: ID de paquete de tabla de asignaciones de programa

Nota Se prefiere la codificación MPEG 2 Transport Stream para las aplicaciones de retransmisión como DVB o ATSC.

Exportador GXF

El exportador GFX admite los siguientes códecs de vídeo:

- DV
- DVCPRO
- DVCPRO50
- DVCPROHD
- AVCIntra
- IMX
- MPEG2
- JPEG2000

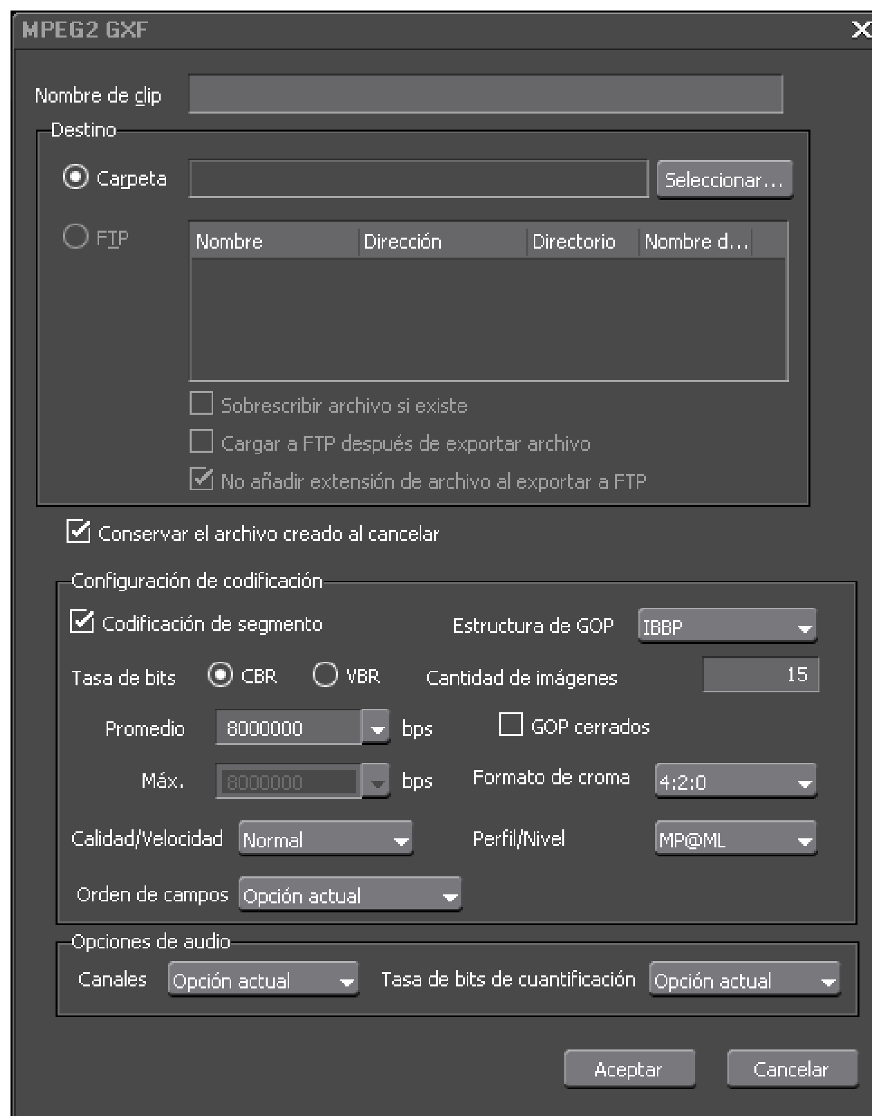
Todos los códecs de la lista anterior admiten procesamiento inteligente, a excepción de MPEG2.

El códec MPEG2 admite la codificación de segmentos, como se ilustra en la Figura 1145.

La Figura 1145 muestra el exportador GFX para el códec MPEG2.

Nota Los servidores FTP de la Figura 1145 se definen en el cuadro de diálogo de configuración GFX. Consulte *Opciones de GXF* en la página 158 para obtener más información.

Figura 1145. Exportador GXF (MPEG2)



Exportador de MXF

El exportador MXF admite los mismos códecs de vídeo que el exportador GFX. Para obtener más información, consulte la *Exportador GXF* en la página 1041.

El exportador MXF se ilustra en la Figura 1146.

Figura 1146. Exportador MXF (MPEG2)

Parámetros comunes de los exportadores GXF y MXF

Los exportadores GFX y MFX para todos los códecs admiten las siguientes opciones:

- Nombre de clip
- Destino de salida: carpeta o servidor FTP
- Opciones de FTP
  - Nombre de servidor FTP (es posible seleccionar varios servidores)
  - Sobrescribir archivo si existe

    - Crear archivo temporal antes de cargar a FTP
    - Sin extensiones de archivo
- Conservar el archivo creado al cancelar
- Canales de sonido
- Frecuencia de muestreo de sonido

Opciones exclusivas del exportador MXF

Las opciones siguientes están disponibles en el exportador MXF y no en el exportador GFX:

- Canales de audio por pista
- Tipo de sonido
- Tipo de sistema
- KLV Alignment Grid (KAG) Size

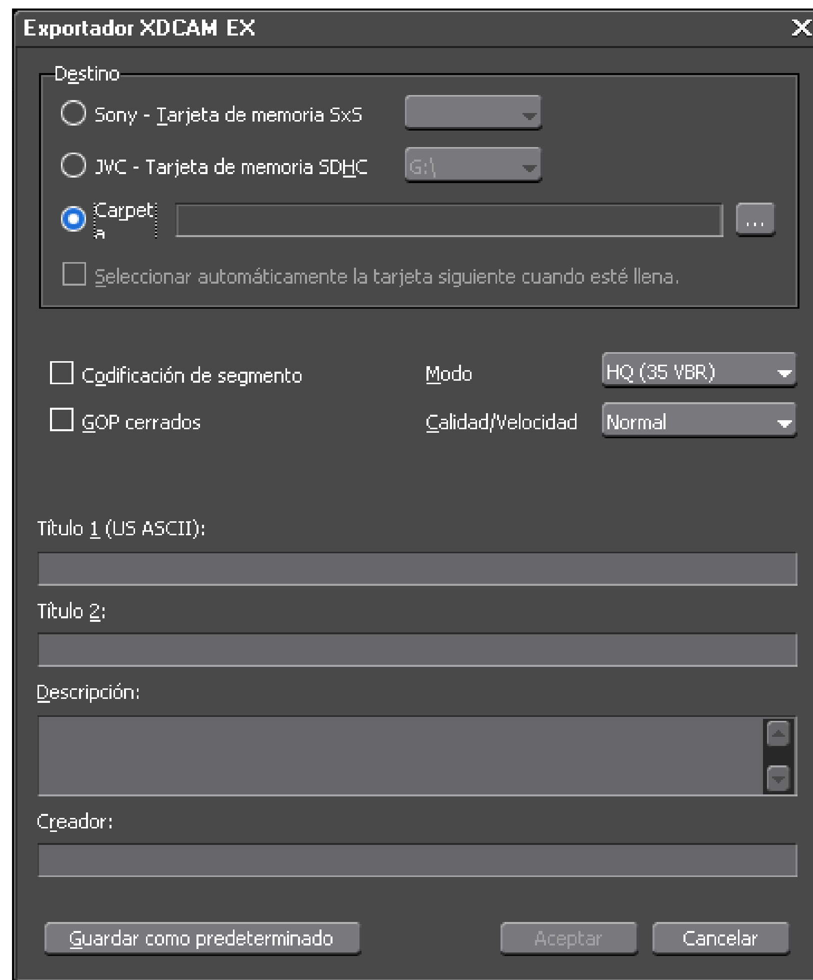
Tanto en los exportadores GFX como en los exportadores MFX, hay disponibles parámetros adicionales con otros códecs de vídeo, como AVCIntra o JPEG2000.

Exportador XDCAM EX

El exportador XDCAM EX se ha mejorado en EDIUS 6 e incluye compatibilidad con nuevos formatos, así como algunos parámetros nuevos.

El exportador XDCAM EX se muestra en la Figura 1147.

Figura 1147. Exportador XDCAM EX



Se han realizado los cambios siguientes en el exportador XDCAM EX:

- Se ha incorporado como destino una opción de tarjeta de memoria SDHC de JVC
- Se han añadido los modos SP (25 CBR) y HQ (35 VBR)
- Se han modificado las opciones de Calidad/Velocidad para que coincidan con otras opciones de calidad y velocidad del exportador MPEG

Nota Se ha añadido un exportador XDCAM EX DV que admite salida DV AVI con sonido LPCM de 2 canales, 16 bits y a 48 KHz.

El exportador XDCAM EX admite procesamiento inteligente.

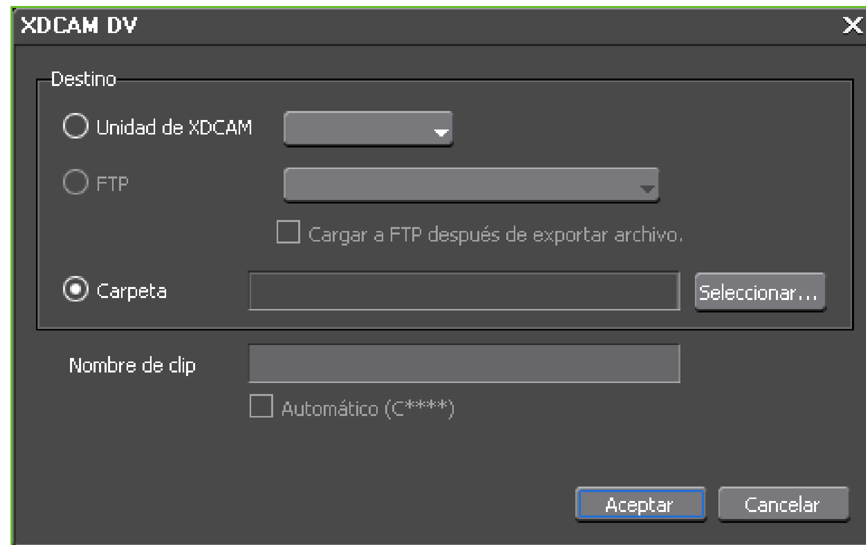
Este exportador no crea archivos de caché de forma de onda.

Exportador XDCAM

El exportador XDCAM se ha mejorado en EDIUS 6 e incluye compatibilidad con nuevos formatos, así como algunos parámetros nuevos.

El exportador XDCAM se muestra en la Figura 1148.

Figura 1148. Exportador XDCAM



Se han realizado los cambios siguientes en el exportador XDCAM:

- Se admite la exportación directa a XDCAM mediante FTP

Nota Los servidores FTP de la lista desplegable se definen en las opciones de XDCAM. Consulte *Opciones de XDCAM* en la página 176 para obtener más información.

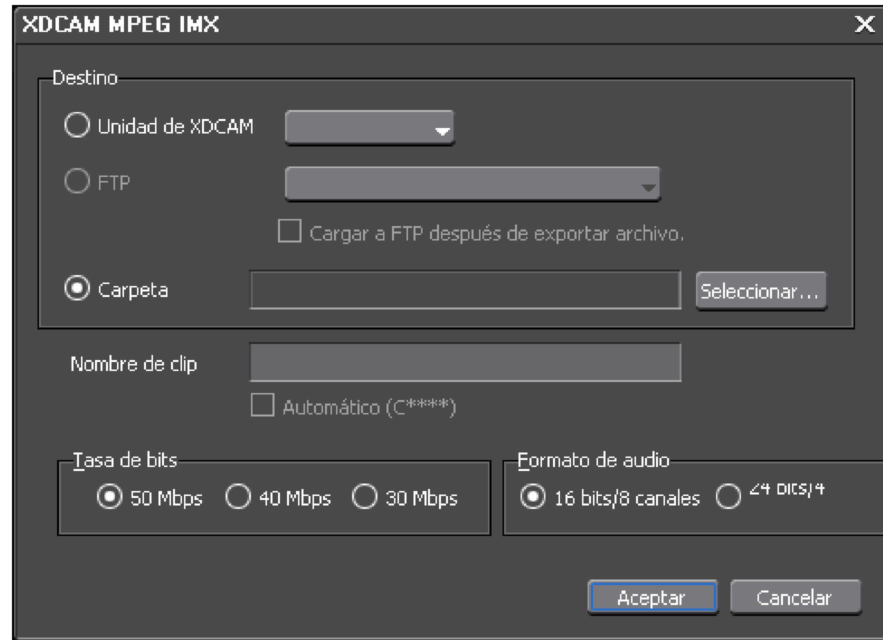
- El nombre de clip se establece automáticamente con la exportación directa
- Se añade compatibilidad con HD422 1920x1080/23.98p

Reglas para la opción Automático (C****)

- Automático (C***) sólo se puede seleccionar si el destino seleccionado es Unidad de XDCAM o FTP.
- Si Automático (C***) no está seleccionado, Nombre de clip debe establecerse en Libre en el dispositivo XDCAM.
- Si Automático (C****) no está seleccionado o el destino es Carpeta, debe especificarse un nombre de clip.
- Cuando se exporta a una unidad XDCAM o FTP, el nombre de clip debe ser exclusivo. El exportador no sobrescribirá ningún nombre de clip.

Como se muestra en la Figura 1149, el exportador HDCAM MPEG IMX permite seleccionar la tasa de bits del vídeo y el formato del audio.

Figura 1149. Exportador XDCAM MPEG IMX



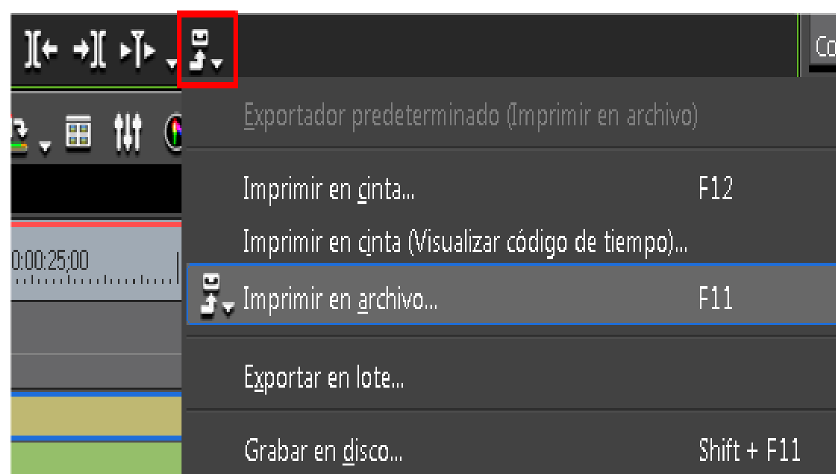
Otras funciones del exportador

El exportador se configura previamente con muchos módulos adicionales de exportador predefinidos para diversos formatos de archivo. Cuando el cuadro de diálogo Seleccionar módulo adicional de exportador está abierto, las funciones predefinidas de exportador explicadas anteriormente están disponibles. Para abrir el cuadro de diálogo Seleccionar módulo adicional de exportador, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón **Exportar** del grabador, como se muestra en la Figura 1136.

Nota También puede seleccionar Archivo>Exportar en la barra de menús de la ventana de visualización.

Figura 1150. Menú del botón de exportación



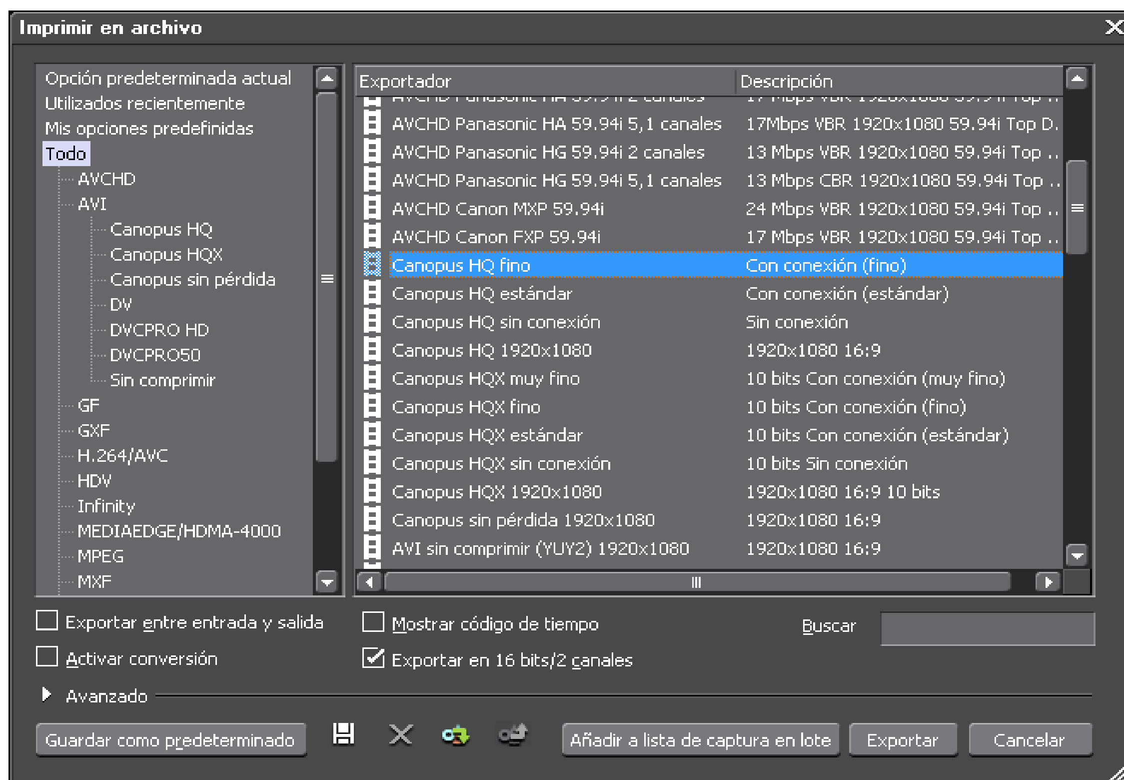
Se abre el menú de exportación.

2. Seleccione Imprimir en archivo en el menú.

Nota También puede pulsar la tecla [**F11**] para abrir el cuadro de diálogo Imprimir en archivo.

Aparece el cuadro de diálogo Imprimir en archivo de la Figura 1151.

Figura 1151. Cuadro de diálogo Imprimir en archivo



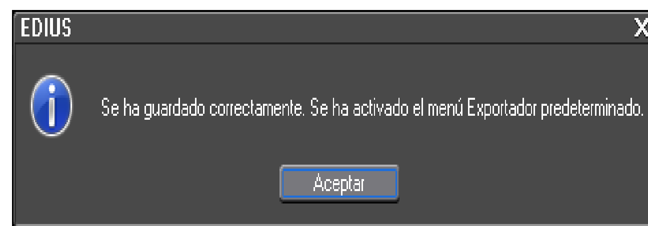
Guardar opción predefinida como predeterminada

Cualquier opción predefinida de exportador se puede establecer como exportador predeterminado. Cuando el cuadro de diálogo Imprimir en archivo esté abierto, haga lo siguiente para guardar una opción predefinida como predeterminada:

1. Seleccione la opción predefinida de Exportador predeterminada que desee en la lista de opciones predefinidas.
2. Haga clic en el botón **Guardar como predeterminado**.

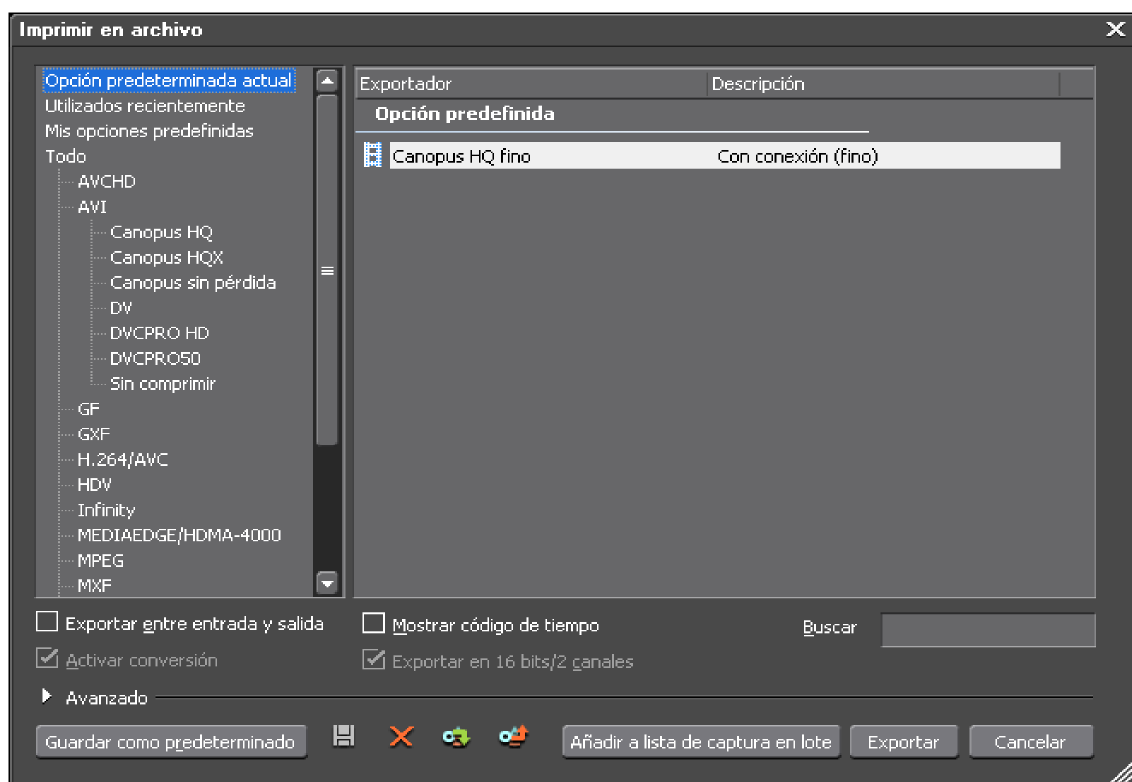
Aparece el mensaje que se muestra en la Figura 1152.

Figura 1152. Confirmación de opción predefinida guardada como predeterminada



La opción predefinida seleccionada se guarda como predeterminada y está disponible mediante la selección de Opción predeterminada actual en el menú de la izquierda. Consulte la Figura 1153 para ver un ejemplo.

Figura 1153. Opción predeterminada predefinida de exportador seleccionada



Guardado de opciones predefinidas

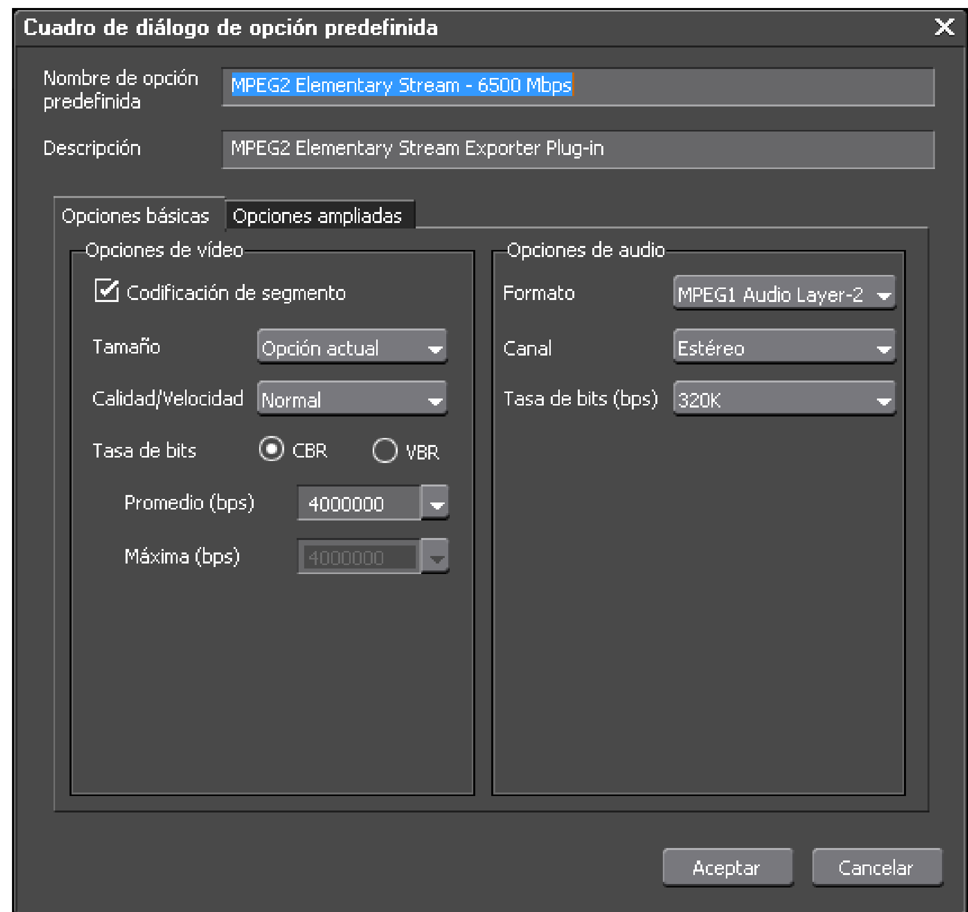
La lista de opciones predefinidas disponibles en EDIUS es muy extensa; sin embargo, sus proyectos sólo pueden utilizar habitualmente unos cuantos formatos de archivos y opciones predefinidas de exportador. Para guardar las opciones predefinidas del exportador utilizadas habitualmente en la lista Mis opciones predefinidas del panel de navegación, haga lo siguiente:

1. Seleccione la opción predefinida que desee guardar.
2. Haga clic en el botón **Guardar** .

Se abre el cuadro de diálogo Opción predefinida que se muestra en la Figura 1154.

Nota Al guardar una opción predefinida, el cuadro de diálogo Opción predefinida puede variar significativamente respecto al ejemplo de la Figura 1154. Los formatos diferentes tienen opciones disponibles diferentes.

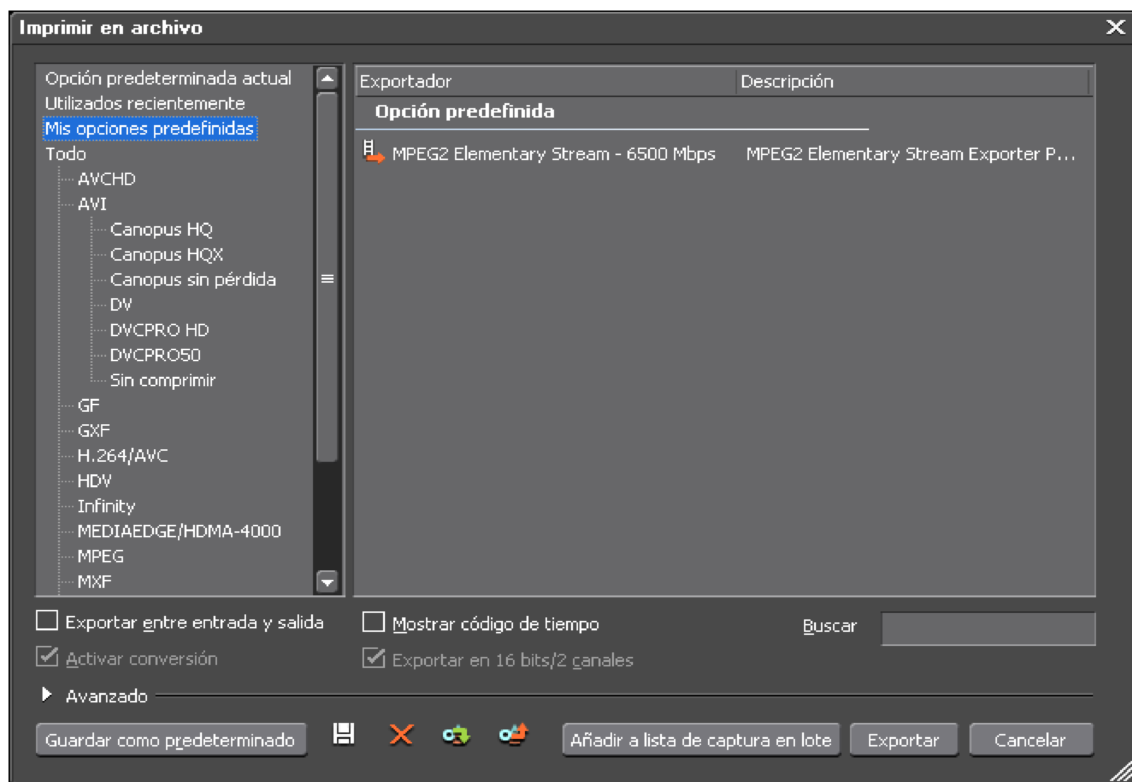
Figura 1154. Cuadro de diálogo Guardar opción predefinida



3. Modifique el nombre y la descripción según sea conveniente.
4. Modifique las opciones o parámetros que se puedan asociar con la opción predefinida seleccionada.
5. Haga clic en el botón **Aceptar**.

La opción predefinida se guarda en la lista Mis opciones predefinidas del panel de navegación, tal y como se muestra en la Figura 1155.

Figura 1155. Opciones predefinidas guardadas en la lista Mis opciones predefinidas



Eliminación de opciones predefinidas

Sólo se pueden eliminar las opciones predefinidas guardadas. Las opciones predefinidas predeterminadas y los exportadores instalados con EDIUS no se pueden eliminar.

Para eliminar una opción predefinida, haga lo siguiente.

1. Seleccione la opción predefinida que eliminar
2. Haga clic en el botón **Eliminar opción predefinida** .

Se ha eliminado la opción predefinida.

Exportación de opciones predefinidas

La exportación de opciones predefinidas es especialmente útil en la preparación de la actualización a una nueva versión de EDIUS. Cualquier opción predefinida personalizada por el usuario que desee usar en la nueva versión puede exportarse desde la versión actual.

También es práctico exportar estas opciones predefinidas en el caso de que sea necesario volver a instalar EDIUS.

Para exportar opciones predefinidas de exportador como archivo .tpd, haga lo siguiente:

1. Seleccione la opción predefinida que desea exportar en la lista Mis opciones predefinidas en el panel de navegación del cuadro de diálogo Imprimir en archivo.
2. Haga clic en el botón **Exportar opción predefinida**.

Aparece el cuadro de diálogo Guardar como.

3. Seleccione la ubicación de la carpeta y especifique el nombre del archivo para la opción predefinida exportada.
4. Haga clic en el botón **Guardar**.

Se ha exportado la opción predefinida.

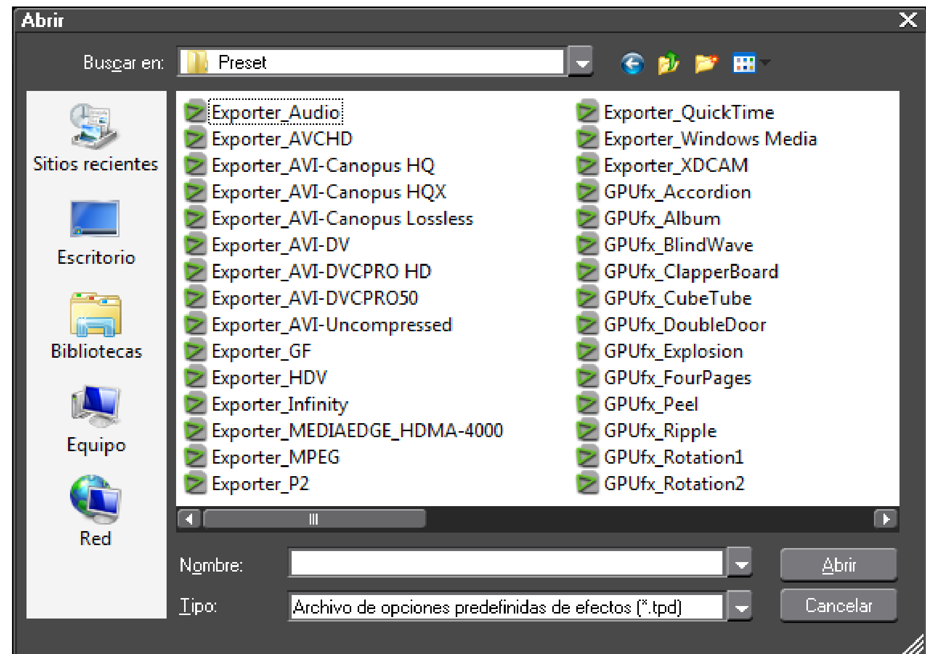
Importar opciones predefinidas

Para importar opciones predefinidas, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón **Importar opción predefinida**.

Aparece el cuadro de diálogo Abrir como el que se muestra en la Figura 1156.

Figura 1156. Cuadro de diálogo para abrir archivos de Importar opción predefinida



2. Vaya a la ubicación de la carpeta donde se encuentran los archivos predefinidos exportados.

3. Seleccione el archivo de opción predefinida (.tpd) que desee importar.
4. Haga clic en el botón **Abrir**.

Se ha importado la opción predefinida.

Operaciones de exportación en lote

Es posible añadir secuencias o partes de secuencias a una lista de exportación en lote para procesarlas en lote o exportarlas posteriormente. Las secuencias de la lista de exportación en lote pueden usar las mismas opciones predefinidas de exportador u otras.

Añadir a lista de exportación en lote

El procesamiento en lote permite exportar secuencias completas o partes de secuencias. También es posible añadir varios intervalos de la misma secuencia a la lista de exportación en lote si establece diferentes puntos de entrada y salida antes de añadir la secuencia a la lista de exportación en lote.

Para añadir una secuencia a la lista de exportación en lote, ejecute estos pasos:

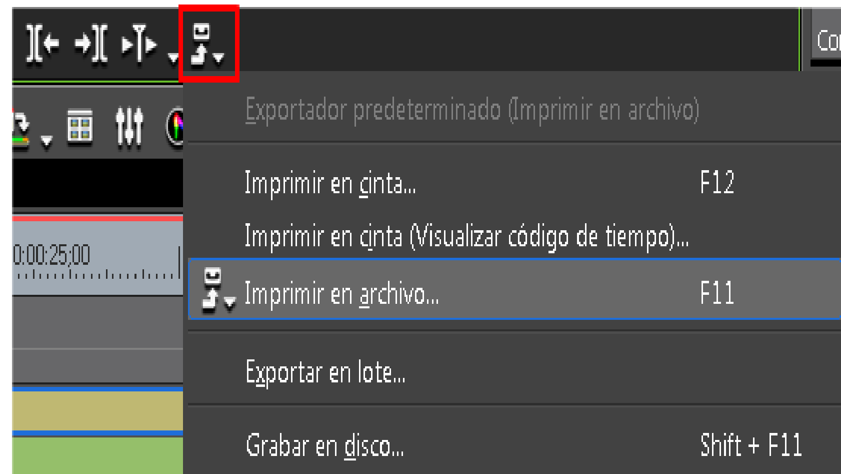
1. Defina el punto de entrada y el punto de salida, si lo desea, para el intervalo que exportar.

Nota Si no se establecen puntos de entrada ni de salida, toda la secuencia se exportará cuando se ejecute la lista de exportación en lote.

2. Haga clic en el botón **Exportar** del grabador, como se muestra en la Figura 1136.

Nota También puede seleccionar Archivo>Exportar en la barra de menús de la ventana de visualización.

Figura 1157. Menú del botón de exportación



Se abre el menú de exportación.

3. Seleccione Imprimir en archivo en el menú.

Nota También puede pulsar la tecla [**F11**] para abrir el cuadro de diálogo Imprimir en archivo.

Aparece el cuadro de diálogo Imprimir en archivo.

4. Seleccione un exportador y haga clic en el botón **Añadir a lista de captura en lote**.

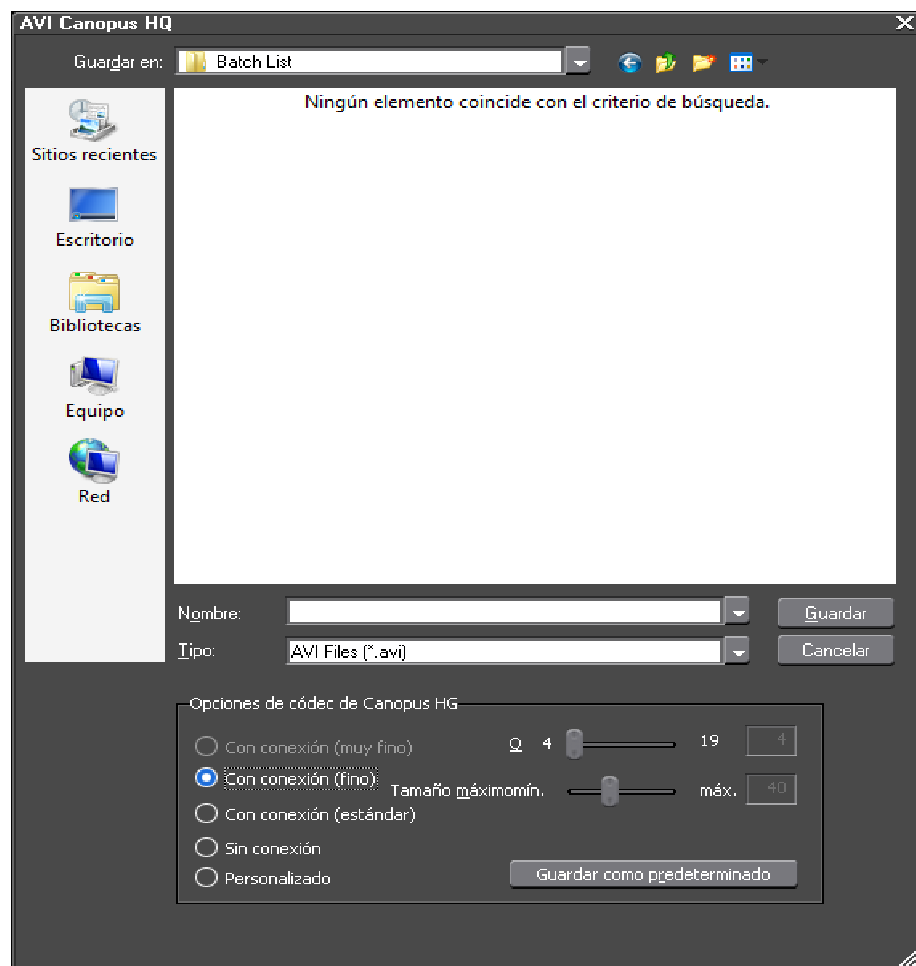
Nota Algunos exportadores no admiten la exportación en lote. Si selecciona uno de estos exportadores, se desactiva el botón **Añadir a lista de captura en lote**.

Aparece el cuadro de diálogo de guardar archivo con el nombre del exportador seleccionado.

5. Vaya a la carpeta donde desee guardar la exportación en lote y especifique un nombre de archivo. Consulte la Figura 1158.

Nota Según el exportador seleccionado, es posible que algunas opciones de exportación aparezcan en el cuadro de diálogo de guardar archivo, tal y como se muestra en la Figura 1158.

Figura 1158. Cuadro de diálogo Guardar de exportación en lote



6. Haga clic en el botón **Guardar**.

La secuencia se añade a la lista de captura en lote con el exportador especificado.

Métodos alternativos:

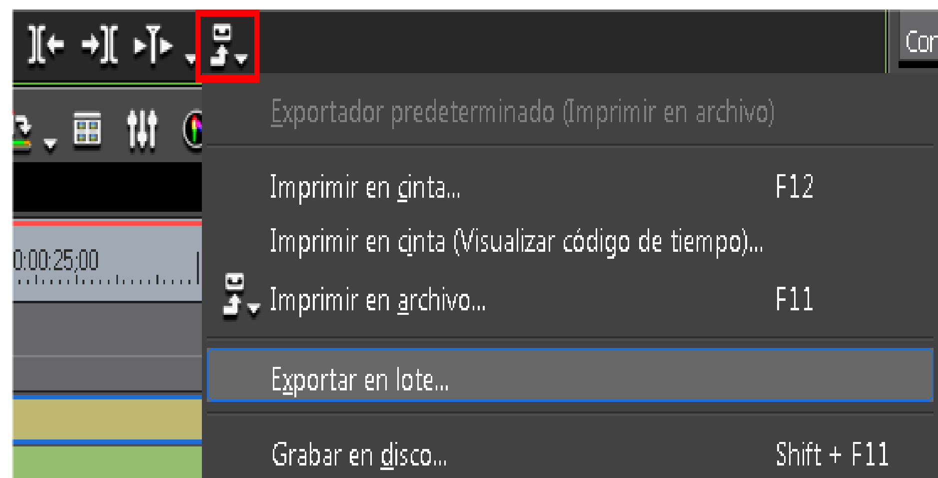
- Establezca los puntos de entrada y de salida, haga clic con el botón derecho del ratón en la escala de línea de tiempo y seleccione Añadir a exportación en lote.
- Si se ha establecido un exportador predeterminado, aparece la opción de menú Añadir a exportación en lote (exportador predeterminado). Si esta opción de menú está seleccionada, el destino y el nombre del archivo se establecen automáticamente. Nombre de archivo: Exp[mes][día]_000.[extensión basada en el tipo de exportador]. El número de tres dígitos aumenta para cada archivo y es secuencial. Nombre de archivo de muestra con Exportador MPEG (genérico): Exp0820_000.mpg. El destino es la carpeta de proyecto para el proyecto exportado.
- Si se ha seleccionado Añadir a exportación en lote (formato de proyecto) en el menú, el intervalo especificado se añade a la lista de exportación en lote con el formato de procesamiento especificado en el cuadro de diálogo Detalle de opciones de proyecto.
- Con el cuadro de diálogo Exportación en lote abierto, configure los puntos de entrada y salida (si lo desea), haga clic con el botón derecho del ratón en la lista de exportación del cuadro de diálogo Exportación en lote y seleccione Nuevo en el menú. Consulte *Exportación en lote* para obtener más información.

Eliminación de la lista de exportación en lote

Para eliminar una entrada añadida anteriormente a la lista de exportación en lote, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón **Exportar** del grabador, como se muestra en la Figura 1136.

Figura 1159. Menú del botón de exportación



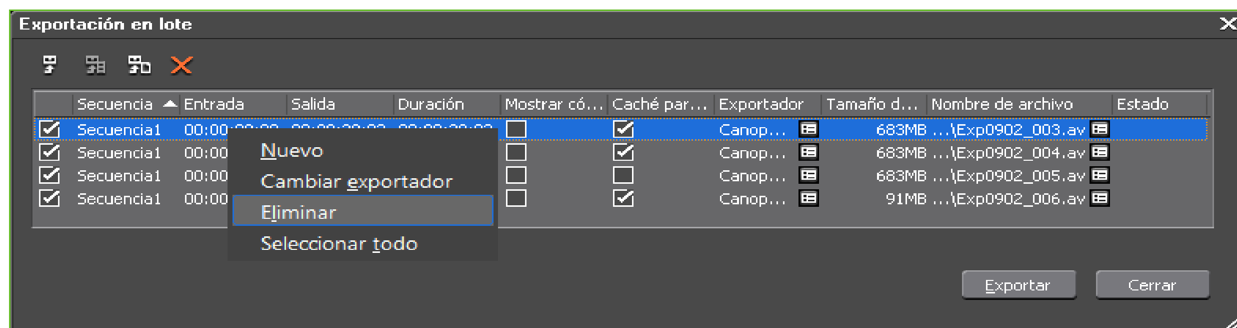
Se abre el menú de exportación.

2. Seleccione Exportación en lote en el menú.

Aparecerá el cuadro de diálogo Exportación en lote.

3. En la lista de exportación en lote, haga clic con el botón derecho en la entrada que desea eliminar y seleccione Eliminar en el menú. Consulte la Figura 1160.

Figura 1160. Menú de Exportación en lote - Eliminar



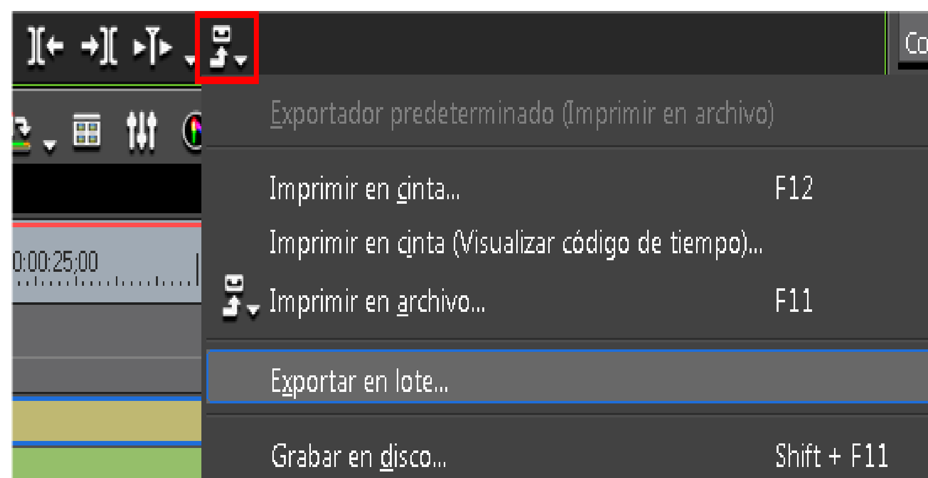
Se elimina la entrada de la lista de exportación en lote.

Exportación en lote

Para ejecutar una exportación en lote y procesar la lista de exportación en lote, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón **Exportar** del grabador, como se muestra en la Figura 1136.

Figura 1161. Menú del botón de exportación

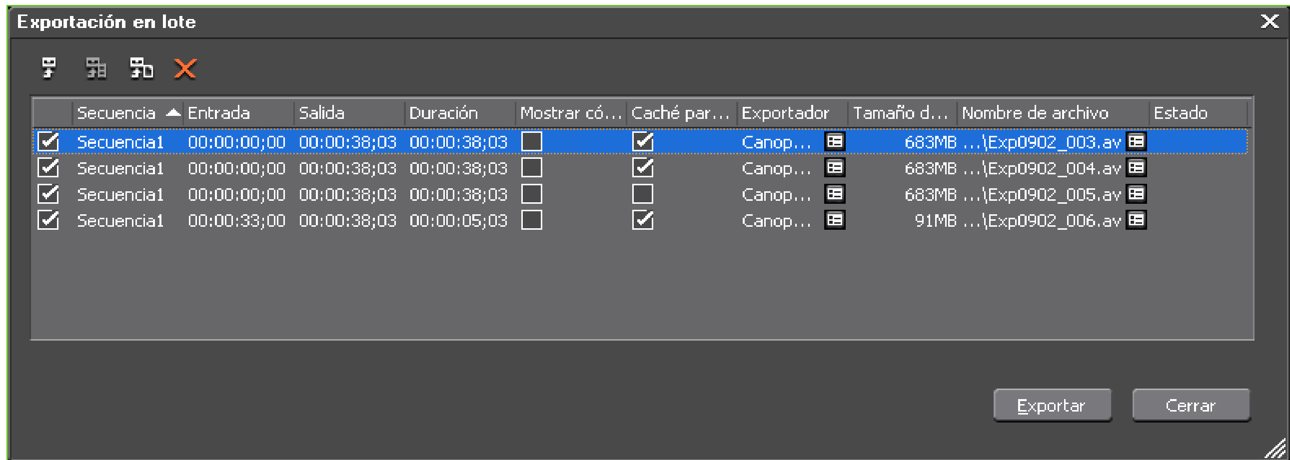


Se abre el menú de exportación.

2. Seleccione Exportación en lote en el menú.

Aparece el cuadro de diálogo Exportación en lote como se muestra en la Figura 1162.

Figura 1162. Cuadro de diálogo Exportación en lote



3. Haga los cambios que desee en la lista de exportación en lote. Consulte *Modificación de la lista de exportación en lote* para obtener más información.

4. Seleccione o anule la selección de las secuencias en la lista de exportación, como prefiera.

Nota Todas las secuencias de la lista se pueden seleccionar si hace clic con el botón derecho del ratón en la lista de exportación y selecciona Seleccionar todo en el menú.

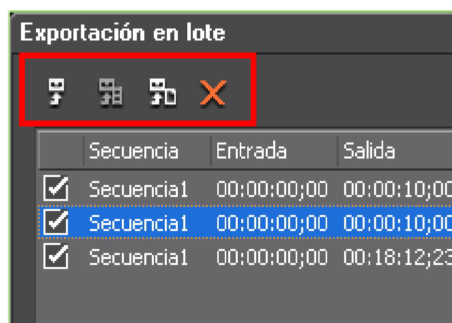
Nota Las secuencias cuya selección para la exportación se ha anulado siguen en la lista de captura en lote; sin embargo, no se exportan.

5. Haga clic en el botón **Exportar** para comenzar la exportación en lote.

Modificación de la lista de exportación en lote

Como se muestra en la Figura 1163, hay botones de función disponibles para administrar los elementos de la lista de exportación en lote. Estos botones y sus funciones se describen a continuación:

Figura 1163. Botones de función del cuadro de diálogo Exportación en lote



Añadir a exportación en lote

Al hacer clic en el botón **Añadir exportación en lote** (resaltado en azul en la Figura 1164), se abre el cuadro de diálogo de selección de módulo adicional de exportador (consulte la Figura 1151 en la página 1048), en el que puede seleccionar un exportador para añadir una entrada a la lista de exportación en lote. La parte de la secuencia actual entre los puntos de entrada y salida se añade automáticamente a la lista. Como se explica a continuación, estas opciones se pueden ajustar en la lista de exportación en lote.

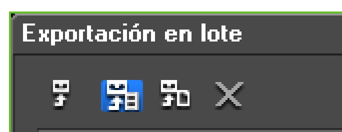
Figura 1164. Botón Añadir a exportación en lote resaltado



Añadir a exportación en lote (exportador predeterminado)

Al hacer clic en el botón **Añadir a exportación en lote (exportador predeterminado)** (resaltado en azul en la Figura 1165), se añade la parte de la secuencia actual entre los puntos de entrada y salida a la lista de exportación en lote utilizando el exportador predeterminado. Como se explica a continuación, estas opciones se pueden ajustar en la lista de exportación en lote.

Figura 1165. Botón Añadir a exportación en lote (exportador predeterminado) resaltado



Añadir a exportación en lote (formato de proyecto)

Al hacer clic en el botón **Añadir a exportación en lote (formato de proyecto)** (resaltado en azul en la Figura 1166), se añade la parte de la secuencia actual entre los puntos de entrada y salida a la lista de exportación en lote

utilizando el formato de proyecto actual. Como se explica a continuación, estas opciones se pueden ajustar en la lista de exportación en lote.

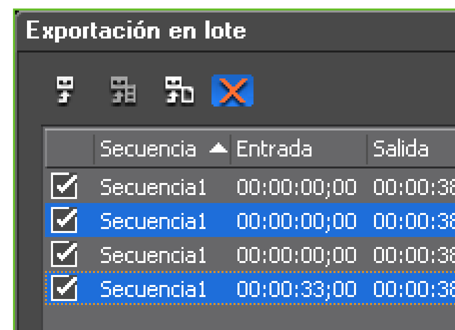
Figura 1166. Botón Añadir a exportación en lote (formato de procesamiento) resaltado



Eliminar elemento de exportación en lote

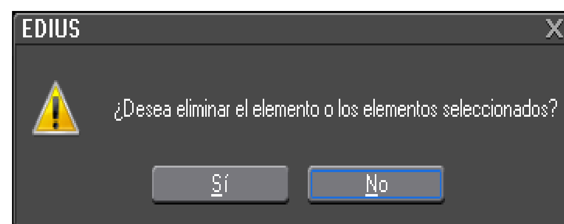
Al hacer clic en el botón **Eliminar elemento de exportación en lote** (resaltado en azul en la Figura 1167), se eliminan los elementos seleccionados de la lista de exportación en lote.

Figura 1167. Botón Eliminar elemento de exportación en lote resaltado



Aparece el cuadro de diálogo de confirmación que se muestra en la Figura 1168. Haga clic en el botón **Sí** para confirmar la eliminación de los elementos seleccionados.

Figura 1168. Cuadro de diálogo de confirmación de eliminación de elemento de la lista de exportación en lote



Modificación de las opciones de los elementos de lista

Las secuencias añadidas a la lista de exportación en lote contienen la información que se explica a continuación. Mucha de esta información se puede editar en la lista de captura en lote antes de que se inicie la exportación.

Secuencia

Nombre de la secuencia del proyecto que exportar.

Nota Si una secuencia almacenada en la lista de exportación en lote se elimina del contenedor y de la línea de tiempo antes de que se exporte, dicha secuencia se muestra de color rojo y no se puede exportar.

Nota Si se modifican las opciones de la secuencia o del proyecto de una secuencia almacenada en la lista de exportación en lote, estos cambios también se reflejarán en la lista de exportación en lote. Si el exportador se cambia a uno que no admita la exportación en lote, el exportador de la lista de captura en lote se muestra de color rojo y la exportación se desactiva.

Entrada/Salida/Duración

Puntos de entrada y de salida especificados y duración del clip que exportar. Los puntos de entrada y salida se pueden editar en la lista de captura en lote. Para editarlos, haga clic en un código de tiempo y especifique un nuevo valor.

Nota Si se establece un tiempo de punto de entrada posterior al tiempo del punto de salida o el tiempo queda fuera del intervalo del clip, el código de tiempo se muestra como texto de color rojo y se desactiva la exportación del clip.

Nota Se puede especificar y añadir un nuevo intervalo de exportación a la lista de captura en lote si hace clic con el botón derecho del ratón en la lista de exportación y selecciona Nuevo en el menú.

Mostrar código de tiempo

Seleccione esta opción si desea que el código de tiempo aparezca en la secuencia exportada.

Caché para forma de onda

Active esta opción si se desea una forma de onda de sonido con la secuencia exportada.

Nota Es posible que esta opción no esté disponible, según el exportador seleccionado.

Exportador

Nombre del exportador seleccionado para la secuencia. Si hace clic en el icono junto al nombre del exportador se muestra el cuadro de diálogo Imprimir en archivo del exportador.

Nota El exportador seleccionado se puede cambiar si hace clic con el botón derecho en la lista de exportación en lote y selecciona Cambiar exportador en el menú.

Nota Si el exportador seleccionado es una opción predefinida del usuario, el nombre original del exportador se muestra en la lista de exportación en lote.

Tamaño de archivo

Tamaño estimado del archivo exportado.

Nota Si el tamaño estimado del archivo supera el espacio libre en el destino seleccionado, es posible que aparezca un cuadro de diálogo de advertencia y la exportación no se llevará a cabo.

Nombre de archivo

Nombre de archivo especificado y ubicación del archivo exportado. Pueden editarse en la lista de exportación en lotes, si se desea.

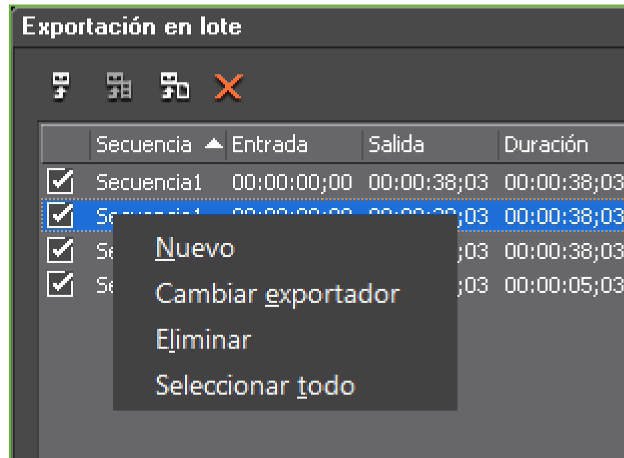
Estado

Si hay una exportación en curso, el estado aparece en este campo.

Menú de lista de exportación en lote

Al hacer clic con el botón derecho del ratón en un elemento de la lista, se selecciona dicho elemento y se muestra el menú de la Figura 1169.

Figura 1169. Menú de elemento de lista de exportación en lote



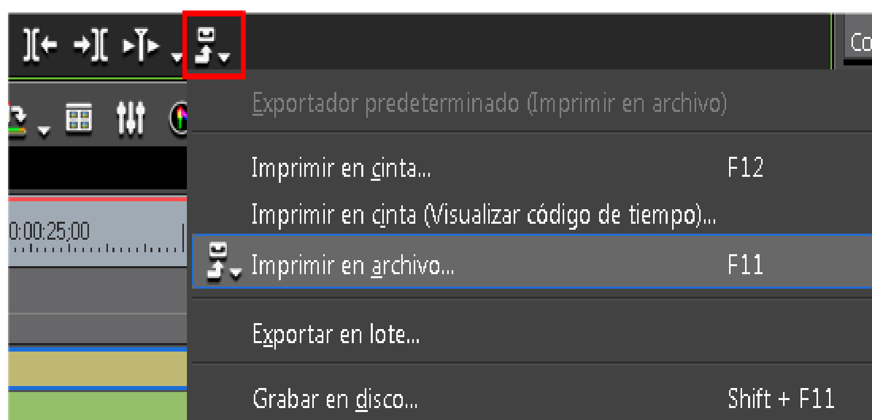
En este menú, es posible añadir y eliminar elementos. Además, es posible seleccionar todos los elementos de la lista y modificar el exportador designado para todos los elementos seleccionados.

Exportación de imágenes estáticas

Para exportar una imagen o un fotograma en una secuencia de vídeo como imagen estática, siga estos pasos:

1. Desplace el cursor de la línea de tiempo al punto en que se ubicará la imagen o el fotograma que desee.
2. Haga clic en el botón **Exportar** del grabador. Consulte la Figura 1170.

Figura 1170. Menú del botón de exportación



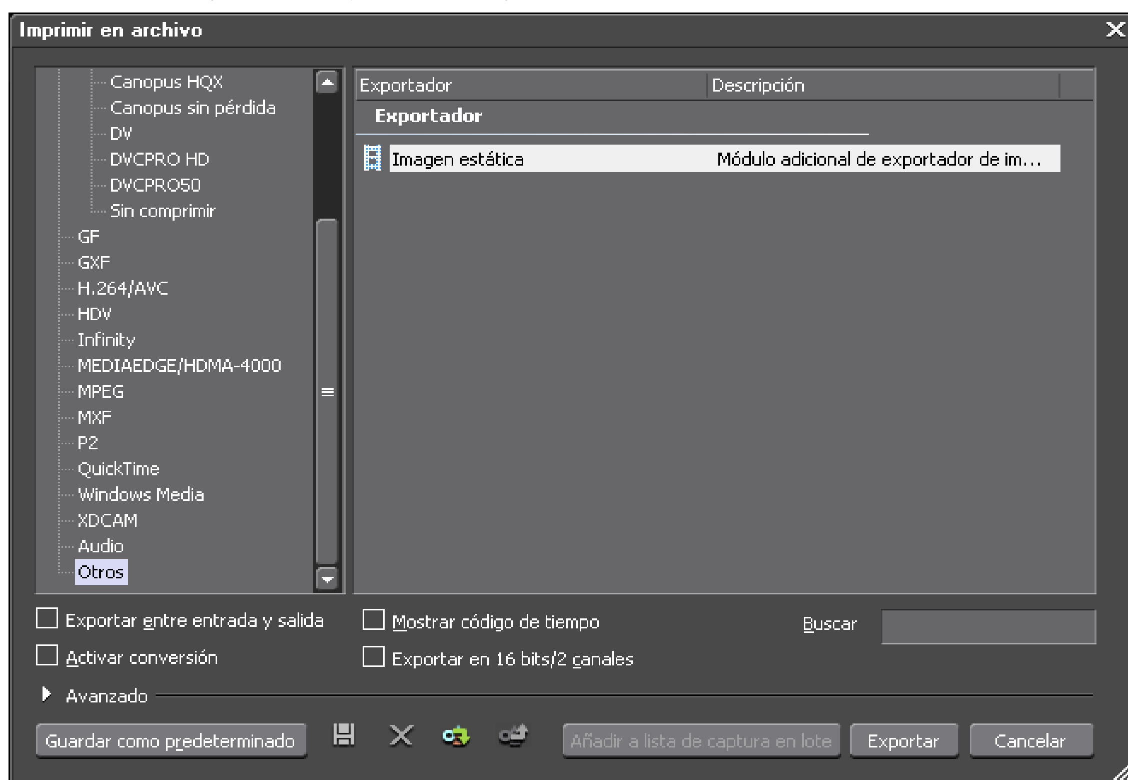
3. Seleccione Imprimir en archivo en el menú.

Nota También puede pulsar [**F11**] o seleccionar Archivo>Imprimir>Imprimir en archivo en la barra de menús de la ventana de visualización.

Aparece el cuadro de diálogo Imprimir en archivo.

4. Seleccione Otros en el panel de navegación de la izquierda e Imagen estática en la lista del exportador, tal y como se muestra en la Figura 1171.

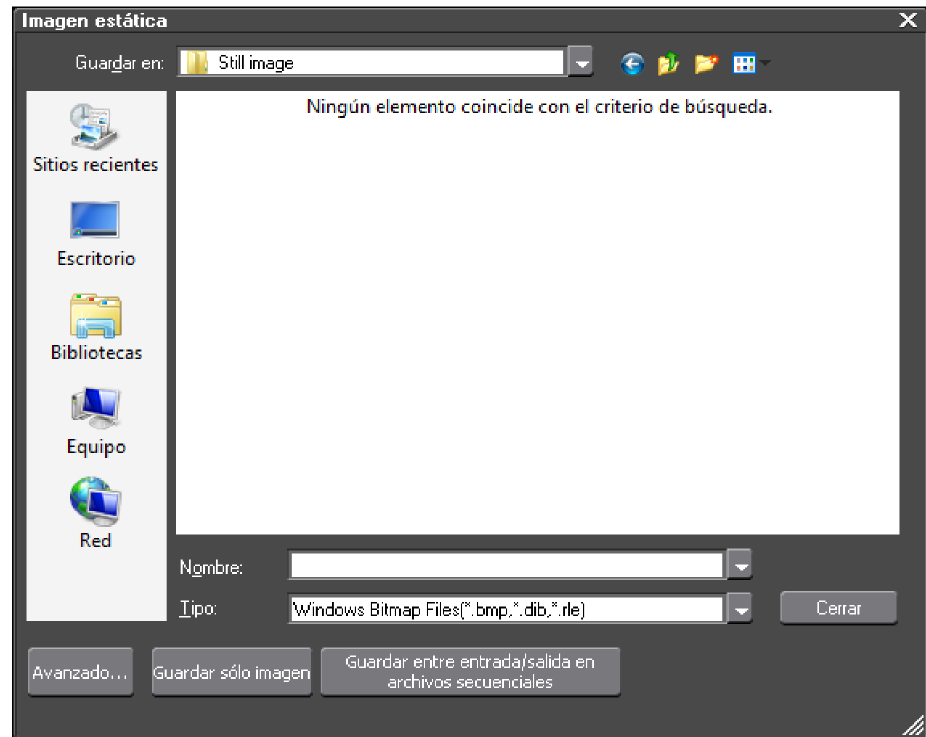
Figura 1171. Exportador de imágenes estáticas



5. Haga clic en el botón **Exportar**.

Aparece el cuadro de diálogo Imagen estática que se muestra en la Figura 1172.

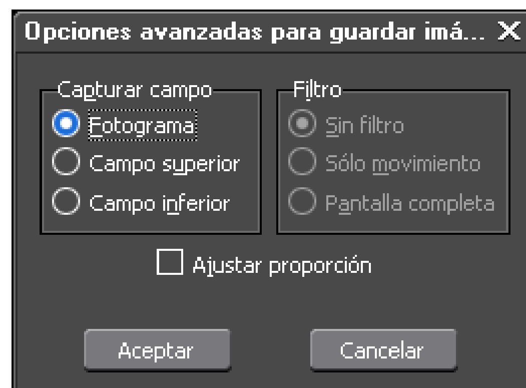
Figura 1172. Cuadro de diálogo Guardar imágenes estáticas



6. Seleccione la ubicación de la carpeta, el nombre y el tipo de archivo donde guardar las imágenes exportadas.

7. Si lo desea, haga clic en el botón **Avanzado** con el fin de seleccionar parámetros avanzados para guardar imágenes estáticas. Se abre el cuadro de diálogo Configuración avanzada que aparece en la Figura 1173.

Figura 1173. Opciones avanzadas para guardar imágenes estáticas



Seleccione las opciones de filtrado y campo de captura que desee.

8. Haga clic en el botón **Guardar sólo imagen** o **Guardar entre entrada/salida en archivos secuenciales** para guardar imágenes estáticas en la ubicación seleccionada.

   Guardar sólo imagen

   Exporta el fotograma donde se encuentra el cursor de la línea de tiempo como imagen estática.

   Guardar entre entrada/salida en archivos secuenciales

   Exporta todos los fotogramas entre los puntos de entrada y de salida de la línea de tiempo como archivos de imágenes estáticas. Se añaden números secuenciales de 8 dígitos al final de cada nombre de archivo.

Las imágenes se exportan como se ha explicado anteriormente, según el botón seleccionado para guardar el archivo.

9. Haga clic en el botón **Cerrar** para cerrar el exportador de imágenes estáticas.

Exportación a cintas

Se pueden exportar proyectos a cintas en cualquier dispositivo que se pueda conectar y controlar mediante el ordenador con EDIUS, así como muchos dispositivos a través de los cuales no es posible el control directo mediante EDIUS.

Salida a dispositivo HDV

Para producir un archivo HDV (formato .m2t) en una cinta de un dispositivo HDV, haga lo siguiente:

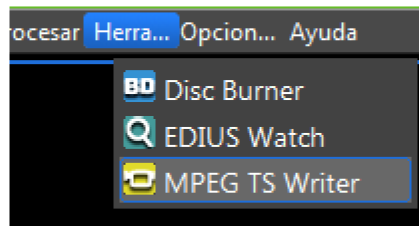
1. Conecte el dispositivo HDV al puerto IEEE1394 en el ordenador con EDIUS con un cable FireWire/IEEE1394.

Nota Si el dispositivo HDV admite el modo HDV, defina el dispositivo con este modo. Para obtener más información, consulte el manual de instrucciones del dispositivo HDV.

2. Seleccione Herramientas>MPEG TS Writer en la barra de menús de la ventana de visualización. Consulte la Figura 1174.

Nota Una alternativa es hacer clic en el botón **Herramientas** en el contenedor y seleccionar MPEG TS Writer en el menú.

Figura 1174. Menú Herramientas - MPEG TS Writer



Aparece el cuadro de diálogo MPEG TS Writer que se muestra en la Figura 1175.

Figura 1175. Cuadro de diálogo MPEG TS Writer



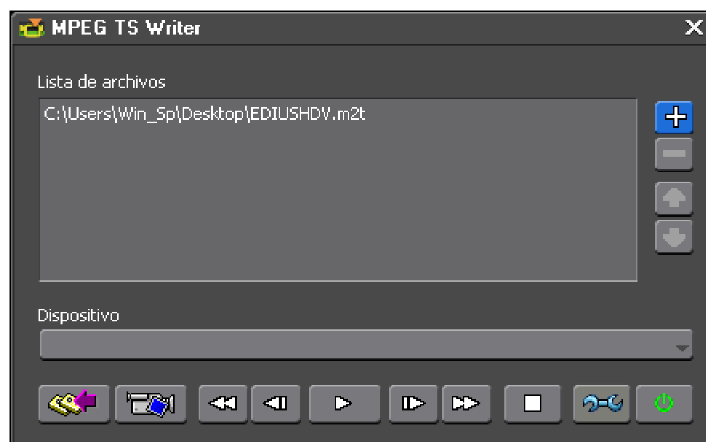
3. En la lista desplegable de dispositivos, seleccione un dispositivo HDV. Los dispositivos de entrada/salida se configuran como opciones predefinidas del dispositivo. Consulte *Creación de una opción predefinida de dispositivo* en la página 136 para obtener más información.

Nota Para utilizar los dispositivos HDV, es necesario instalar Windows XP Service Pack 2 o una versión superior. Si no se reconoce el dispositivo HDV, compruebe en el administrador de dispositivos de Windows si existe una entrada para AV/C Tape Device en la categoría Controladores de sonido, de vídeo y de juegos. Compruebe, asimismo, que la cámara HDV esté en el modo fijo HDV y que la conversión HDV-DV esté desactivada.

4. Haga clic en el botón **Añadir archivo a la lista** [+].
5. Seleccione el archivo de salida .m2t y haga clic en el botón **Abrir**.

El archivo se añade a la lista de archivos (consulte la Figura 1176).

Figura 1176. Lista de archivos de salida de MPEG TS Writer

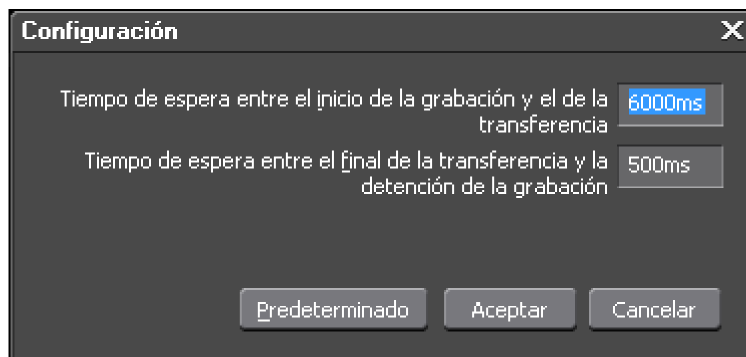


Nota Todos los botones de transporte se muestran como activos en la Figura 1176

6. Para definir los retrasos de grabación, haga clic en el botón **Configuración** .

Aparece el cuadro de diálogo Configuración que se muestra en la Figura 1177.

Figura 1177. Cuadro de diálogo Configuración de MPEG TS Writer



Defina los retrasos que desee y haga clic en el botón **Aceptar**.

7. Haga clic en el botón **Grabar** .

Nota Para producir el vídeo en el dispositivo HDV para la previsualización sin grabar en la cinta, haga clic en el botón **Vista previa** .

Utilice los botones de transporte que se muestran en la Figura 1178 para controlar la reproducción durante la vista previa.

Figura 1178. Botones de transporte de MPEG TS Writer



8. Haga clic en el botón **Aceptar**.

9. Haga clic en el botón **Salir** [botón] para cerrar MPEG TS Writer.

Salida a dispositivo DV

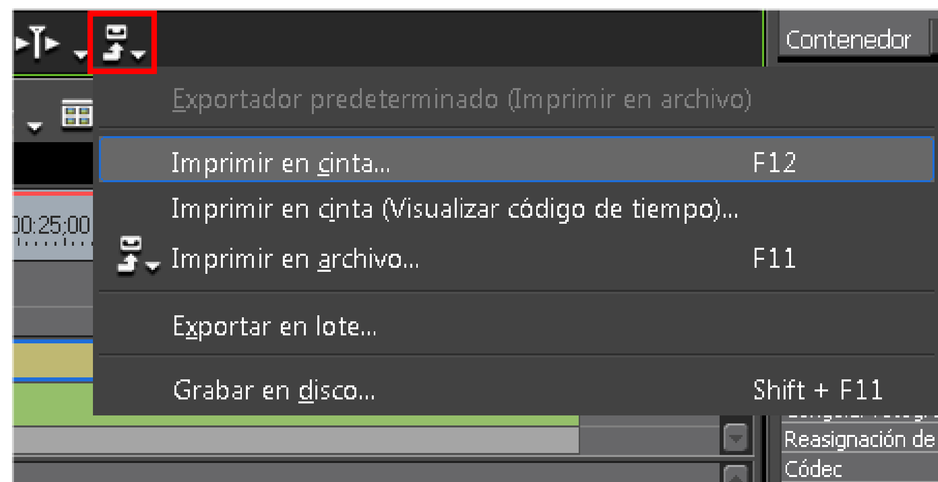
Para la salida a una cinta DV a través de una conexión OHCI, haga lo siguiente:

1. Conecte el dispositivo DV al puerto IEEE1394 en el ordenador con EDIUS con un cable FireWire/IEEE1394.

2. Defina el dispositivo DV en el modo de reproducción.

3. Haga clic en el botón **Exportar** del grabador. Consulte la Figura 1179.

Figura 1179. Menú del botón de exportación - Grabar en cinta

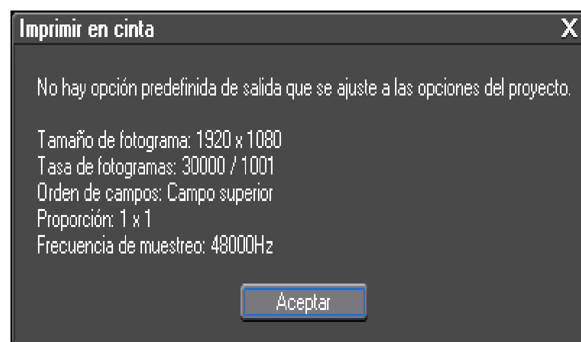


4. Seleccione Imprimir en cinta o Imprimir en cinta (Visualizar código de tiempo) en el menú.

Nota Métodos alternativos: pulse **[F12]** en el teclado o seleccione Archivo>Exportar>Imprimir en cinta o Grabar en cinta (mostrar código de tiempo) en la barra de menús de la ventana de visualización.

Si en las opciones predefinidas de dispositivos no se ha definido ningún dispositivo de salida que coincida con las opciones del proyecto, aparecerá el error de la Figura 1180.

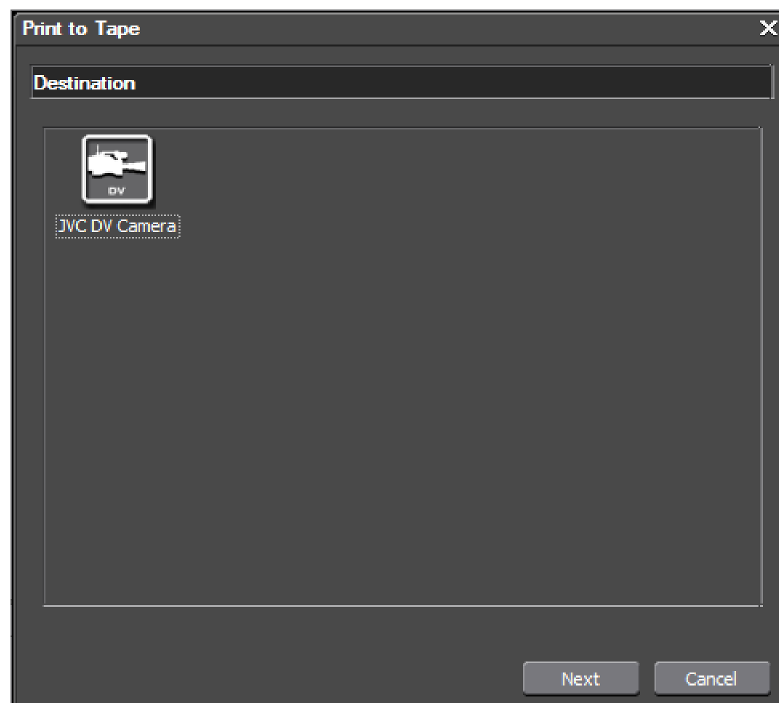
Figura 1180. Advertencia de discrepancia entre el dispositivo y el proyecto



Si es preciso, consulte *Creación de una opción predefinida de dispositivo* en la página 136 para obtener información sobre cómo crear una opción predefinida de dispositivo que coincida con las opciones del proyecto. También puede cambiar las opciones del proyecto para que coindican con una opción predefinida del dispositivo para el dispositivo de salida.

Si una opción predefinida del dispositivo coincide con las opciones del proyecto, se abre el cuadro de diálogo Destino de la Figura 1181. En este cuadro de diálogo se muestran todos los dispositivos predefinidos que se pueden utilizar para grabar el proyecto actual en una cinta.

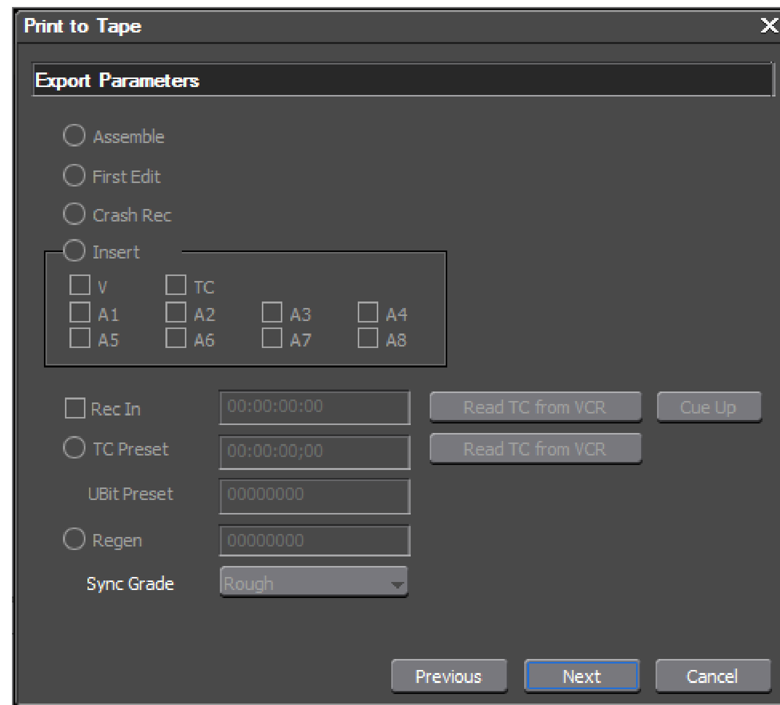
Figura 1181. Cuadro de diálogo Destino de Grabar en cinta



5. Seleccione el dispositivo de destino que desee y haga clic en el botón **Siguiente**.

Aparecerá el cuadro de diálogo Parámetros de exportación de la Figura 1182.

Figura 1182. Cuadro de diálogo Destino de Grabar en cinta

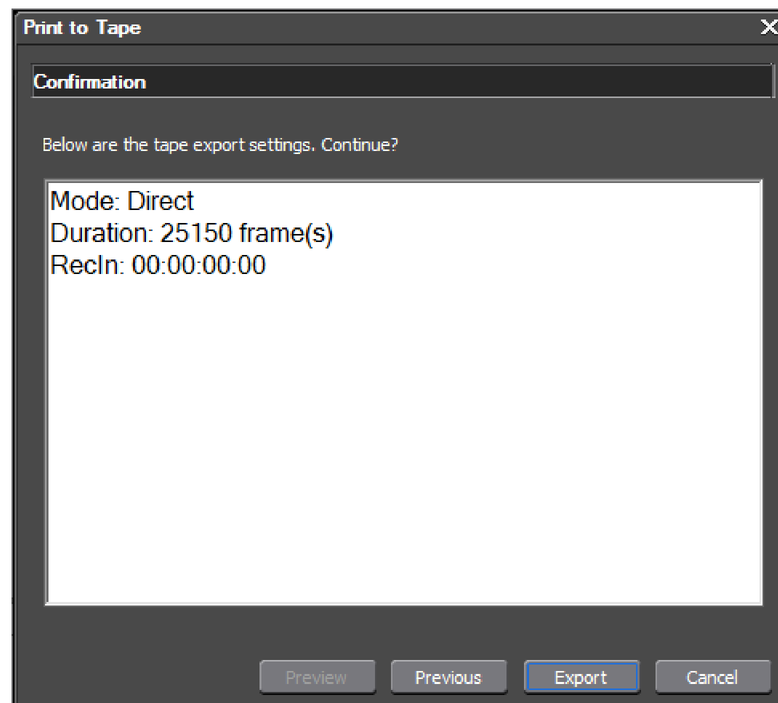


Los parámetros de exportación disponibles dependen del dispositivo.

6. Seleccione los parámetros que desee y haga clic en el botón **Siguiente**.

Se abrirá el cuadro de diálogo Confirmación de Grabar en cinta, que se muestra en la Figura 1183.

Figura 1183. Cuadro de diálogo Confirmación de Grabar en cinta



7. Haga clic en el botón **Exportar** para comenzar la exportación a una cinta.

Haga clic en el botón **Cancelar** durante la operación de exportación si desea cancelarla.

Nota Si se definen puntos de entrada y de salida en la línea de tiempo, sólo se exporta la parte del proyecto entre estos puntos.

Exportación a dispositivos sin opciones predefinidas de dispositivos

Algunos dispositivos externos de grabación o reproducción no se pueden controlar (iniciar, detener, etc.) mediante las opciones predefinidas de dispositivos de EDIUS. En estos dispositivos, todas las operaciones de control de origen se deben llevar a cabo manualmente.

Para exportar a un dispositivo sin una opción predefinida de dispositivo, haga lo siguiente:

1. Conecte el dispositivo al ordenador con EDIUS.
2. Defina el dispositivo para la entrada externa para la grabación.
3. Haga clic en el botón **Reproducir** del grabador.

Se inicia la exportación

4. Haga clic en el botón **Detener** del grabador para detener la exportación al dispositivo externo.

Exportación a DVD o Blu Ray

Los proyectos de EDIUS se pueden exportar a DVD o Blu Ray con la aplicación Grabar en disco. Grabar en disco permite crear menús de capítulos y títulos, definir fondos de menú (incluidos fondos de movimiento) y crear botones de menú.

Al acceder a Grabar en disco a través de la herramienta Disc Burner, puede grabar en el disco los archivos de imagen Blu Ray o DVD. Consulte *Disc Burner* en la página 1099 para obtener más información.

Los orígenes que se pueden pasar al disco con la aplicación Grabar en disco incluyen:

- Secuencias de EDIUS
- Archivos MPEG2
- AVCHD (H.264)

Nota No se admite H.264 MPEG2 Transport Stream (extensión .m2ts) para salida Blu Ray.

Nota La tarjeta de codificación de hardware FireCoder Blu se admite para codificación H.264.

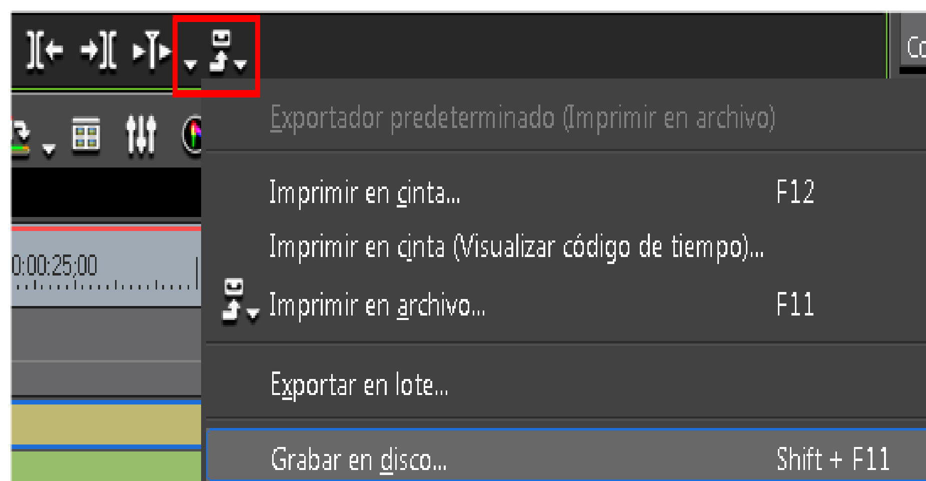
Nota Al exportar a DVD o Blu Ray, debe haber como mínimo un espacio libre en el disco duro del ordenador del doble del tamaño del archivo que se va a exportar.

Grabar en disco

Para exportar un proyecto a un disco, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón **Exportar** del grabador. Consulte la Figura 1184.

Figura 1184. Menú del botón de exportación

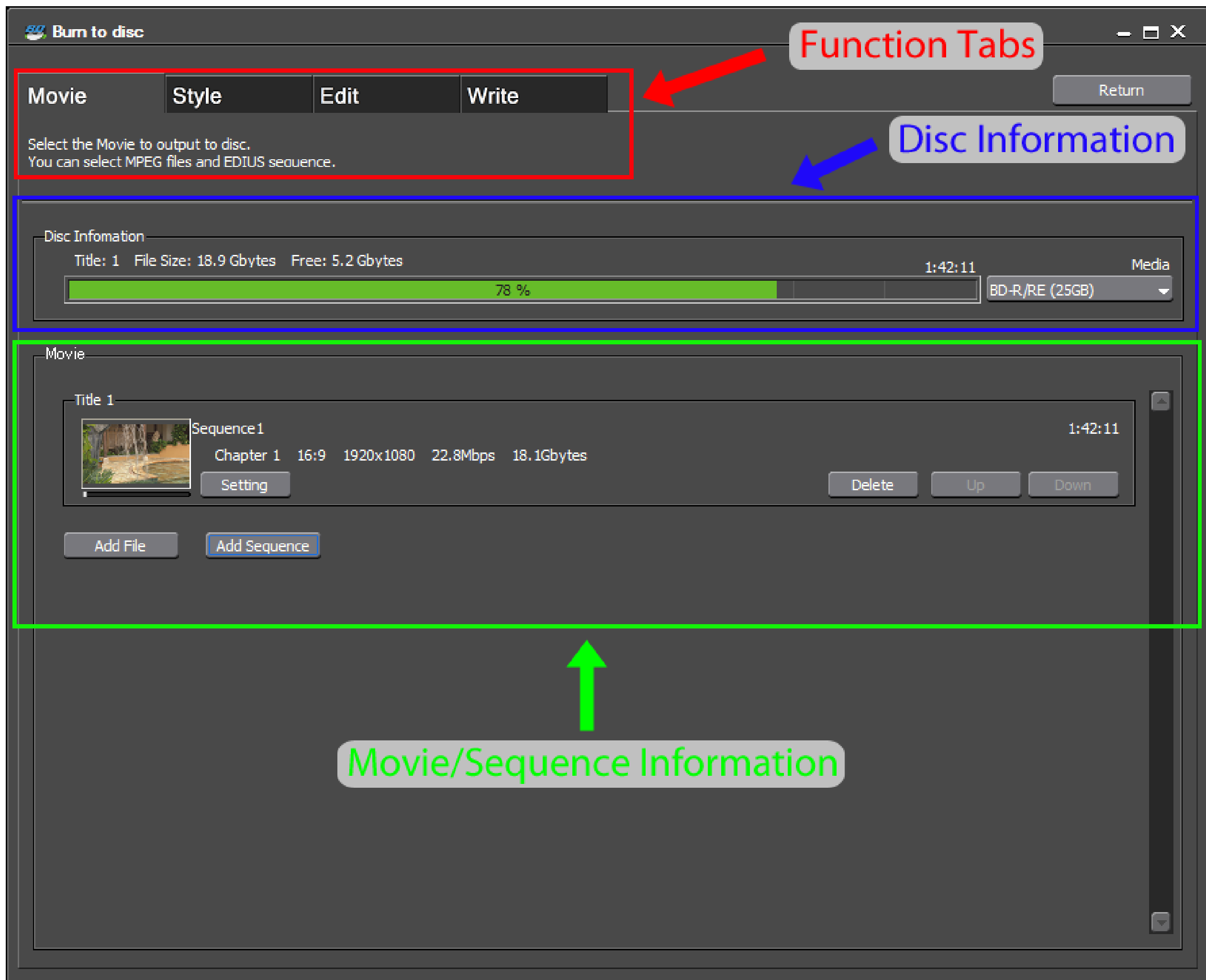


2. Seleccione Grabar en disco en el menú.

Nota También puede seleccionar Archivo>Exportar>Grabar en disco en la barra de menús de la ventana de visualización o pulsar las teclas [**MAYÚS**]+[**F11**] en el teclado.

La aplicación Grabar en disco se inicia con la ficha Vídeo seleccionada, tal como se muestra en la Figura 1185.

Figura 1185. Grabar en disco



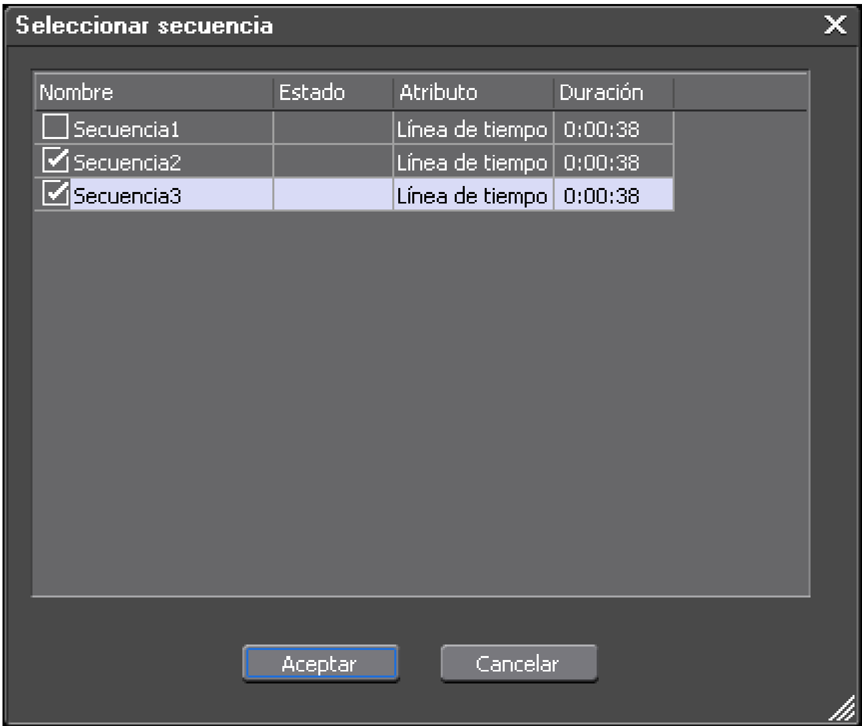
Nota Para salir de Grabar en disco y volver a EDIUS, haga clic en el botón **Volver**. Si hace clic en el botón **Volver** sin grabar ningún archivo en el disco, se guardarán el proyecto y las opciones.

Cómo añadir películas al proyecto de disco

El área de información Película muestra las películas que se incluyen en el proyecto, así como la proporción, el tamaño de fotograma, la tasa de bits de codificación y el tamaño de archivo en el disco.

3. Si desea añadir más títulos al proyecto, haga clic en el botón **Añadir archivo** o **Agregar secuencia** y seleccione los títulos o las secuencias que desea añadir. Consulte la Figura 1186 para ver un ejemplo.

Figura 1186. Cómo añadir secuencias al proyecto de disco

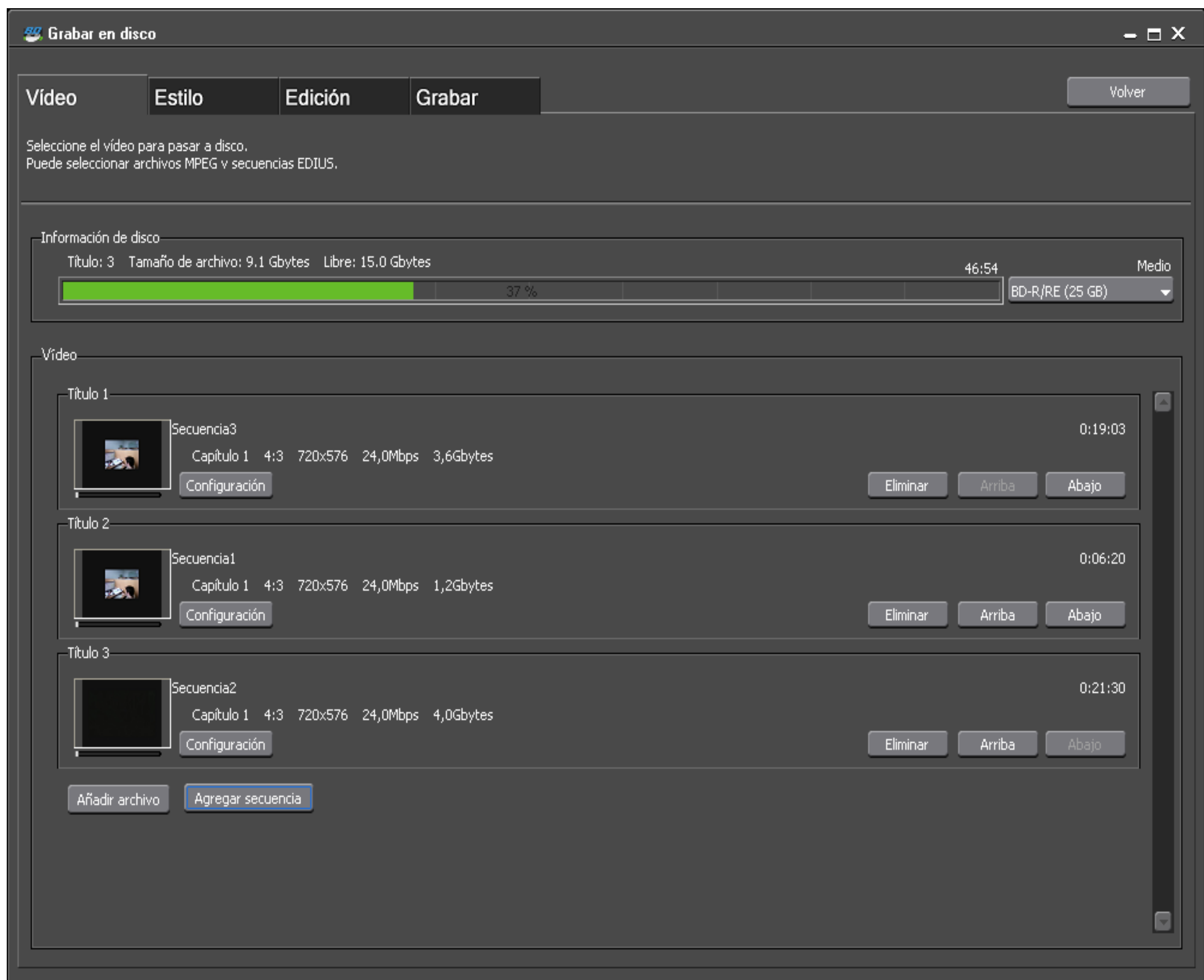


Nota **Añadir archivo** permite añadir archivos en los formatos compatibles, como MPEG, VOB (sólo DVD), etc. **Agregar secuencia** permite añadir secuencias de EDIUS que incluyan todos los clips de una secuencia.

Nota Si la adición de archivos al proyecto provoca que se supere la capacidad del soporte de disco, según indique la barra de estado, la tasa de bits de codificación se ajusta automáticamente en todos los archivos para permitir que se ajusten en el soporte seleccionado. Si desea aumentar la tasa de bits de codificación, debe seleccionar un soporte de mayor capacidad haciendo clic en el botón **Media** o eliminando películas del proyecto de disco.

Las secuencias o los archivos seleccionados se añadirán al proyecto de disco, como se muestra en la Figura 1187.

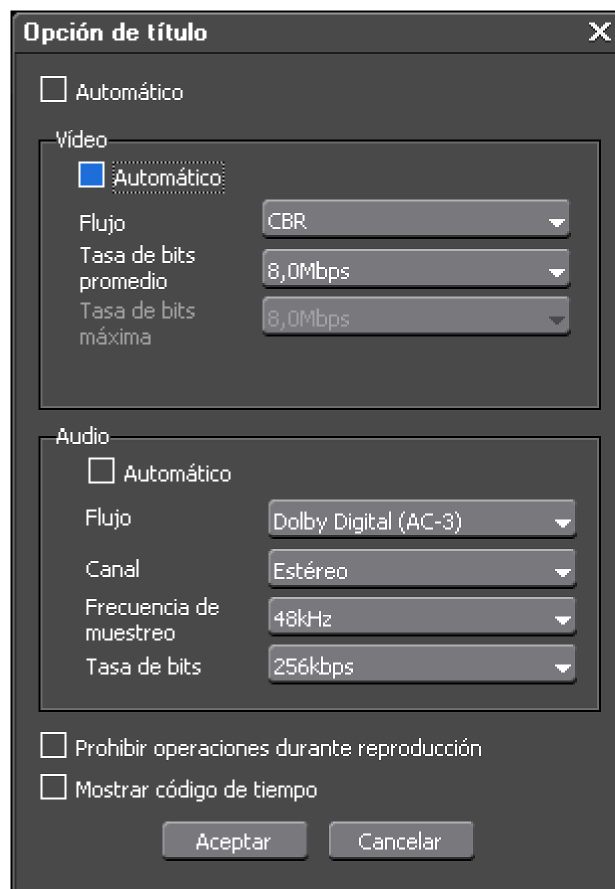
Figura 1187. Proyecto de disco con títulos añadidos



4. Si desea cambiar o ver los parámetros de codificación de cualquier título, haga clic en el botón **Definir**.

Aparece el cuadro de diálogo Definir título que se muestra en la Figura 1188.

Figura 1188. Parámetros de codificación



Nota Para cambiar los parámetros de codificación de vídeo o sonido, es necesario anular la selección de las opciones automáticas, como se muestra en la Figura 1188.

Pueden seleccionarse las siguientes opciones para cada título:

- Prohibir operaciones durante reproducción: al seleccionar esta opción se evitan las omisiones o el avance rápido del título durante la reproducción. Esta opción resulta útil para forzar la visualización de avisos de copyright u otra información importante.
- Visualizar código de tiempo: graba el código de tiempo en el vídeo del disco. El estilo de visualización del código de tiempo se configura en las opciones de proyecto de EDIUS.

Nota Sólo es posible grabar el código de tiempo en el disco cuando el título es una secuencia de EDIUS. Esta función no se admite cuando se graban en el disco archivos de vídeo como MPEG2 y H.264.

5. Realice los cambios que desee en los parámetros de codificación de audio y vídeo y haga clic en el botón **Aceptar**.

6. Si se incluye más de un título en el proyecto, haga clic en el botón **Eliminar** si desea borrar un título del proyecto o los botones **Arriba** y **Abajo** para volver a colocar un título en el proyecto.

Definición de estilos de menú

7. Haga clic en la ficha Estilo para seleccionar el estilo de menú para el proyecto.

Aparece el cuadro de diálogo Seleccionar estilo que se muestra en la Figura 1189.

Figura 1189. Cuadro de diálogo Estilo de Grabar en disco



8. Defina los parámetros siguientes, según sus preferencias, para crear el menú del proyecto:

Salida

Seleccione el formato de disco con el que va a grabar el proyecto, DVD o BD (Blu Ray)

Menú Usar

Si desea que se cree un menú para el proyecto, seleccione esta opción. Si no desea un menú, anule la selección de esta opción. Si se anula la selección de esta opción, todas las demás opciones de menú están desactivadas y la ventana de visualización de menú queda de color negro.

Distribución automática

Seleccione Auto si desea que Grabar en disco organice automáticamente los botones de capítulos y títulos en los menús. Si se anula la selección de esta opción, puede especificar el número de filas y columnas de botones que se deben mostrar en cada menú.

Tamaño de pantalla

Seleccione la proporción 4:3 o 16:9 (panorámica) para el menú.

Nota Si selecciona BD (Blu Ray) como formato de salida, la proporción 4:3 aparecerá atenuada y no estará disponible.

Sin botones de capítulos

Seleccione esta opción si desea utilizar miniaturas como botones para capítulos.

Sin menú de capítulos (sólo un capítulo)

Seleccione esta opción si sólo hay un capítulo en el vídeo. De este modo se creará un menú de título solamente, sin menú de capítulos.

Sin menú de títulos (sólo un título)

Seleccione esta opción si sólo hay un título en el proyecto. De este modo se creará un menú de capítulo solamente para el único título, sin menú de títulos.

Nota Esta opción no aparece si hay más de un título en el proyecto, como en el caso de la Figura 1189.

Estilo de cursor

En la lista desplegable Estilo de cursor, seleccione el estilo de cursor de menú que prefiera. El cursor se utiliza para seleccionar los elementos de

título y capítulo para la reproducción. Las opciones de estilo de cursor incluyen:

- Relleno: resalta la selección con el color de relleno.
- Borde: resalta la selección con un borde alrededor del elemento de menú.
- Subrayado: resalta la selección con una línea bajo el elemento de menú.

Seleccione el estilo del menú en las fichas de la parte inferior de la pantalla. Las categorías disponibles son:

- Sencillo
- Imagen
- Negocios
- Viaje
- Boda
- Estaciones
- Pop
- Guay
- Moderno
- Familia
- Escuela

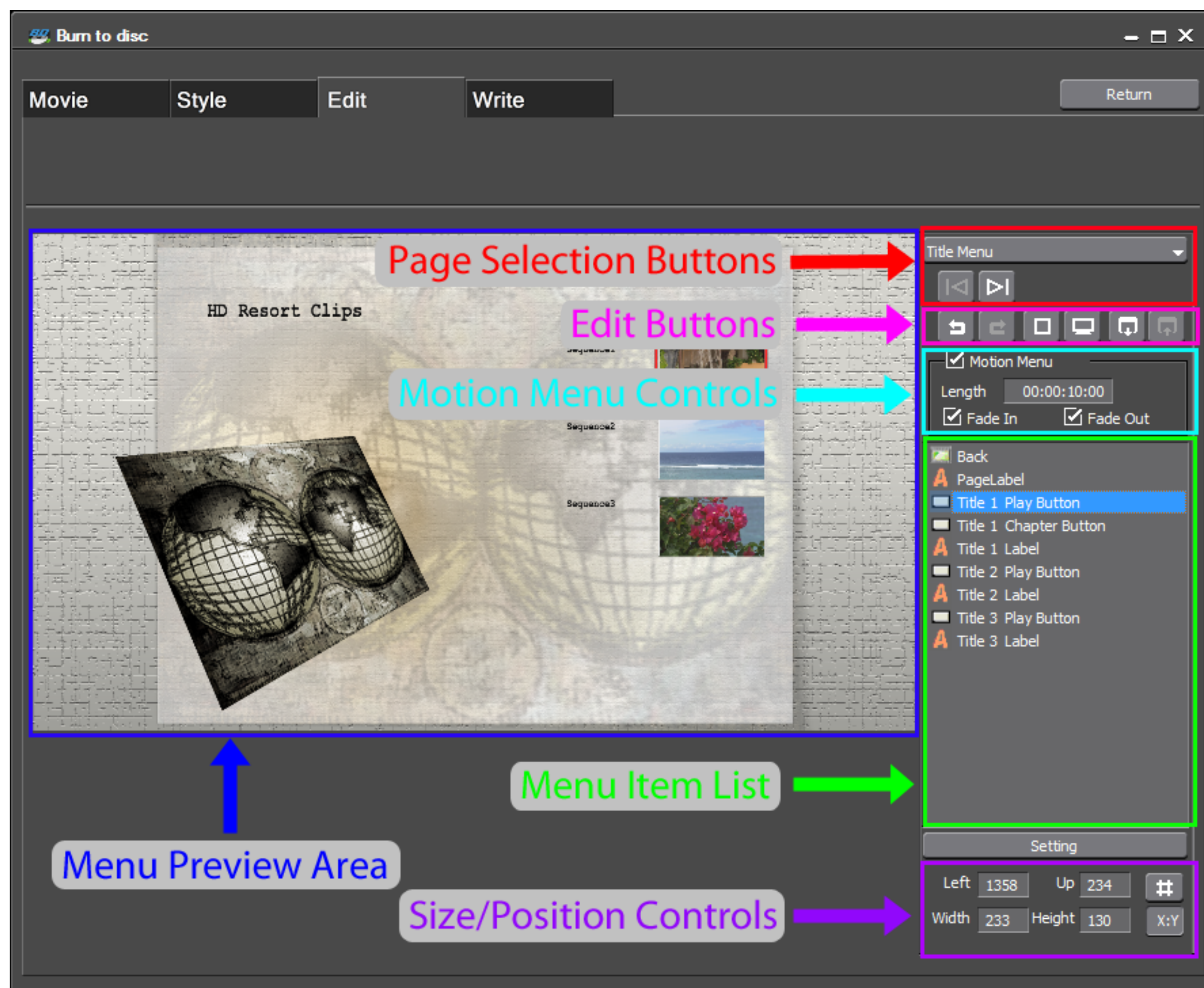
Seleccione una categoría de estilo y utilice la barra de desplazamiento para ver los estilos de esa categoría. Haga clic en un estilo para verlo en la ventana de visualización de menús.

Elementos del menú Edición

9. Haga clic en la ficha Edición para editar el menú.

Se abrirá el cuadro de diálogo Edición que se muestra en la Figura 1190.

Figura 1190. Cuadro de diálogo Edición de Grabar en disco



El área de visualización de menú muestra los cambios realizados en los menús mediante los controles y los botones del cuadro de diálogo Edición.

10. Haga los cambios que desee en los menús mediante los botones y los controles, como se indica a continuación.

Selección de páginas

Utilice estos botones para seleccionar la página de menú que mostrar el área de visualización de menú. La lista desplegable proporciona una lista de menús para capítulos y títulos de un proyecto. Los botones de flecha izquierda y derecha permiten desplazarse atrás y adelante por las páginas de menú, en el caso de que haya varias.

Botones de edición

 - Deshacer la operación anterior

 - Rehacer la operación anteriormente deshecha

 - Mostrar rejillas para alinear elementos de menú

Cada vez que se hace clic en este botón pasa por los modelos de rejilla disponibles. El botón que se ilustra no muestra rejillas. Los clics posteriores en el botón muestran modelos que pasan de menos a más rejillas de líneas. Un número mayor de rejillas de líneas permiten una alineación y colocación más precisa de los elementos de menú.

 - Mostrar vista previa de TV

Muestra el aspecto que puede tener el menú en una pantalla de televisión al mostrar el área segura de TV del menú. Es un botón de activación y desactivación para la vista previa de TV.

 - Guardar la distribución actual

Guarda la distribución de menú actual para poderla aplicar a otras páginas de menú.

 - Aplicar a esta página la distribución guardada

Nota Este botón sólo está activo si se ha guardado una distribución de página de menú.

Aplica la distribución de página de menú guardada a la página de menú actual. Resulta útil cuando se trabaja con varios menús de página. Una vez establecidas sus preferencias de posición y formato para los elementos de menú, puede guardar la distribución de la página y aplicarla a otras páginas del menú.

Fondo del Menú Movimiento

Si lo desea, el fondo del menú puede ser un segmento de vídeo en lugar de una imagen estática. La longitud del segmento de vídeo que se reproduce como menú de movimiento puede tener una duración máxima de un minuto.

Para activar el menú de movimiento y seleccionar un clip de vídeo, siga estos pasos:

a. Seleccione la opción Menú Movimiento.

b. Establezca la duración deseada en horas:minutos:segundos;fotogramas para el elemento de menú de movimiento, hasta un máximo de un minuto (00:01:00;00).

c. Seleccione si desea que el vídeo del menú de movimiento aparezca/ desaparezca de forma gradual durante la reproducción.

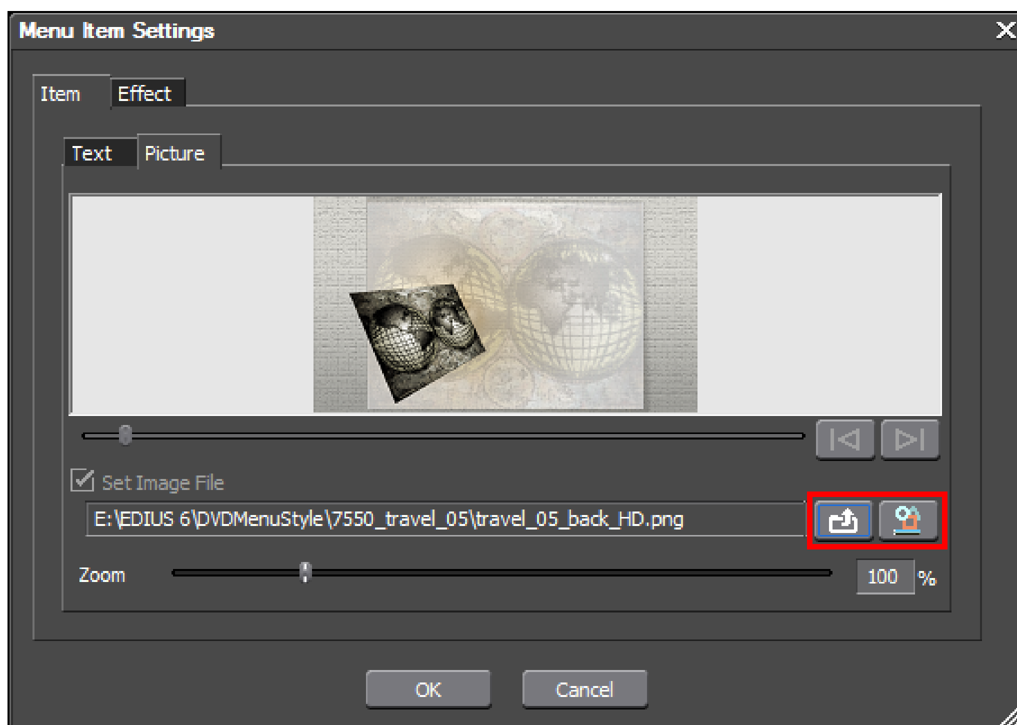
Nota Los fundidos tienen una duración de 0,5 segundos.

d. En la lista de elementos de menú, seleccione la opción de fondo.

e. Haga clic en el botón **Opciones** en la parte inferior de la lista de elementos de menú.

Se abrirá el cuadro de diálogo Opciones de elemento de menú de la Figura 1191.

Figura 1191. Cuadro de diálogo Opciones de elemento de menú



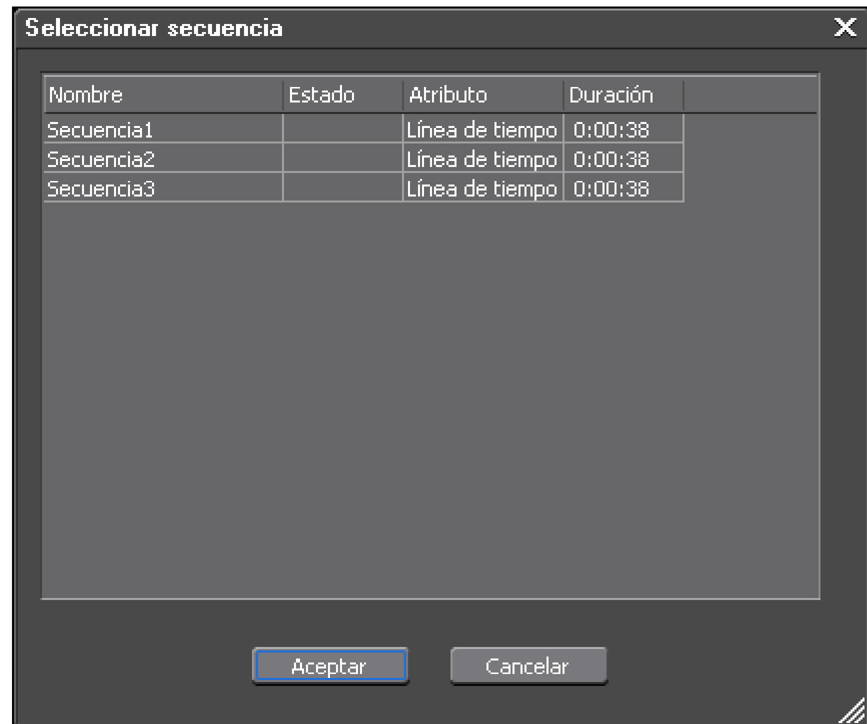
Se utilizan los botones **Seleccionar archivo de imagen** (izquierda) y **Seleccionar secuencia** (derecha) resaltados en la Figura 1191 para seleccionar el fondo para el menú.

f. Haga clic en el botón de **selección de secuencia de salida**.

Nota El botón **Seleccionar archivo de imagen** se puede usar para seleccionar una imagen estática para el fondo de menú si no se desea una secuencia en movimiento.

Se abrirá el cuadro de diálogo de selección de secuencia de la Figura 1192.

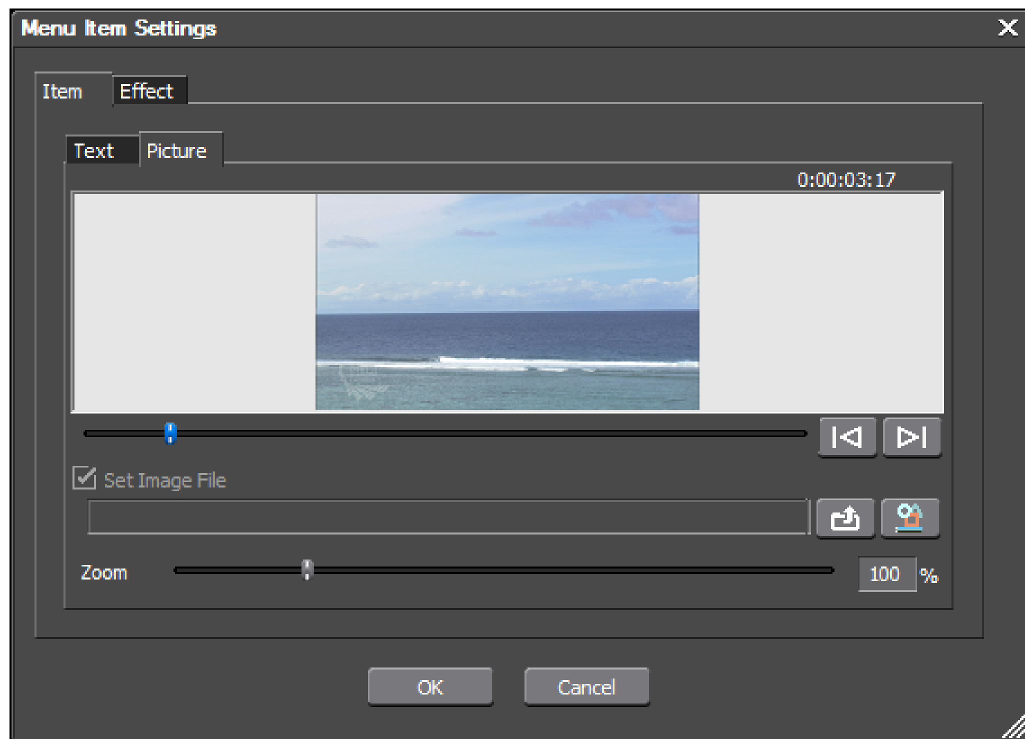
Figura 1192. Cuadro de diálogo Seleccionar secuencia



g. Seleccione la secuencia en la lista que contenga el clip que desee usar para el menú de movimiento y, a continuación, haga clic en el botón **Aceptar**.

Se abrirá el cuadro de diálogo Opciones de elemento de menú de la Figura 1193.

Figura 1193. Cuadro de diálogo Opciones de elemento de menú - Selección de punto inicial



h. Utilice el control deslizante de debajo de la imagen para seleccionar el punto inicial en la secuencia seleccionada para el fondo de movimiento.

El punto inicial se puede seleccionar con una precisión de fotograma mediante los botones

Retroceder un fotograma y **Avanzar un fotograma** .

i. Si lo desea, utilice el control deslizante Zoom para ampliar o reducir el segmento de vídeo de la secuencia seleccionada y cambiar el aspecto del fondo de movimiento.

j. Haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo Opciones de elemento de menú.

Se reproducirá el fondo de movimiento a partir del punto inicial designado durante el tiempo especificado en el Paso b (hasta un máximo de 1 minuto).

Lista de elementos de menú

Los elementos del menú que se pueden editar aparecen en esta lista. Cuando se selecciona un elemento de esta lista, aparece un fotograma de color rojo alrededor de ese elemento en la ventana Editar/Vista previa. Si se hace doble clic en un elemento, aparece el cuadro de diálogo Opción de elemento. Consulte *Opciones de elementos* para obtener más información.

Controles de colocación/tamaño

El tamaño y la colocación de elementos del menú se pueden modificar mediante la introducción de valores para las coordenadas X (izquierda) e Y (arriba), así como el ancho y el alto. Todos los valores se expresan en píxeles.


- Mostrar rejilla del elemento

Muestra rejillas alrededor del elemento seleccionado como ayuda para la alineación y colocación de ese elemento en el menú.



- Ajustar la proporción del elemento seleccionado

Nota Se pueden seleccionar varios elementos si mantiene pulsada la tecla [**MAYÚS**] mientras selecciona los elementos. Con varios elementos seleccionados, se pueden alinear todos en la misma dirección (arriba, abajo, izquierda o derecha) si hace clic con el botón derecho del ratón en un elemento y selecciona Colocación>{dirección_alineación} en el menú.

Opciones de elementos

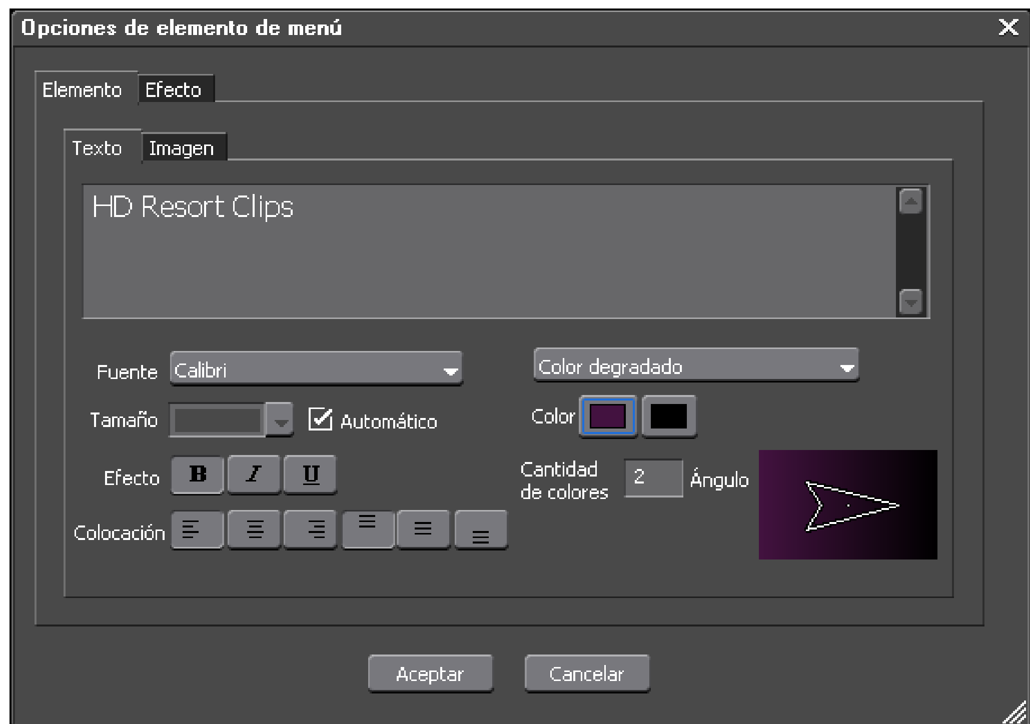
Para editar opciones de un elemento, seleccione el elemento en la lista de elementos de menú y haga clic en el botón **Opciones**.

Elementos de menú de texto

Si el elemento de menú seleccionado es un elemento de texto, se abre el cuadro de diálogo Opciones de elemento de menú que se muestra en la Figura 1194.

Nota También se puede hacer doble clic en un elemento de la lista para abrir el cuadro de diálogo Opción de elemento pertinente.

Figura 1194. Cuadro de diálogo de texto de Opciones de elemento de menú de Grabar en disco



Para los elementos de texto, se abre el cuadro de diálogo Opciones de elemento de menú con la ficha Texto seleccionada.

Para modificar el texto de un título o etiqueta, haga lo siguiente:

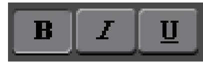
- En la lista desplegable Fuente, seleccione una fuente.
- En la lista desplegable, seleccione el color de la fuente:
  - Color uniforme: haga clic en el cuadro de color para seleccionar el color.
  - Color degradado: seleccione un color de inicio y de fin en los cuadros de color, así como el número (cantidad) de pasos de gradación entre los colores. Mantenga pulsado el botón del ratón mientras rota la flecha para definir el ángulo de gradación.

Nota En la Figura 1194 se muestran las opciones de gradación de color.

  - Archivo de textura: haga clic en el botón **...** y busque el nombre de archivo que desee para seleccionar el archivo de textura que utilizar.
- Especifique el tamaño de la fuente.

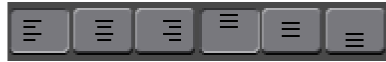
Nota Si se selecciona la opción Auto, el tamaño de la fuente lo determina Grabar en disco automáticamente. Para especificar un tamaño de fuente manualmente, desactive esta opción.

- Seleccione los efectos de fuente que desee



- Negrita
- Cursiva
- Subrayado

- Seleccione la colocación del texto



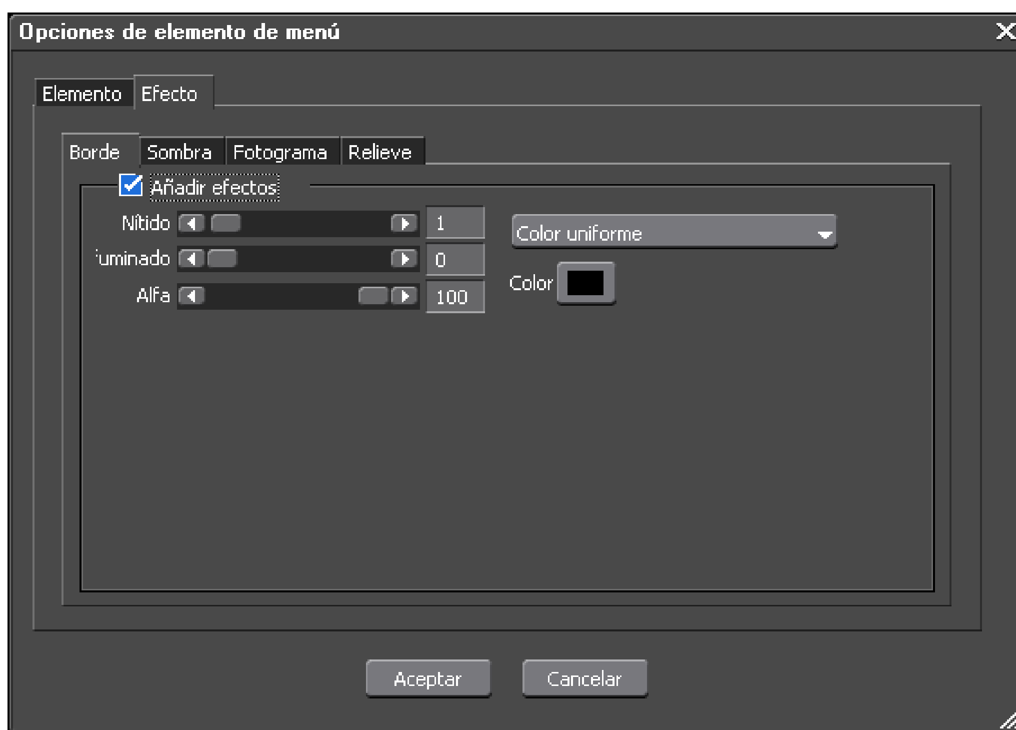
- Justificado a la izquierda
- Justificado al centro
- Justificado a la derecha
- Parte superior del cuadro de texto
- Centrado en el cuadro de texto
- Parte inferior del cuadro de texto

Nota Se puede seleccionar simultáneamente izquierda, centro, derecha, así como arriba, centro, abajo.

Haga clic en la ficha Efecto para añadir efectos al texto. Haga clic en la ficha de cada efecto y seleccione la opción Añadir efectos para activarlo. Seleccione los parámetros que desee para los efectos siguientes (consulte la Figura 1195):

- Borde
- Sombra
- Fotograma
- Relieve

Figura 1195. Cuadro de diálogo de efectos de texto de Opciones de elemento de menú de Grabar en disco

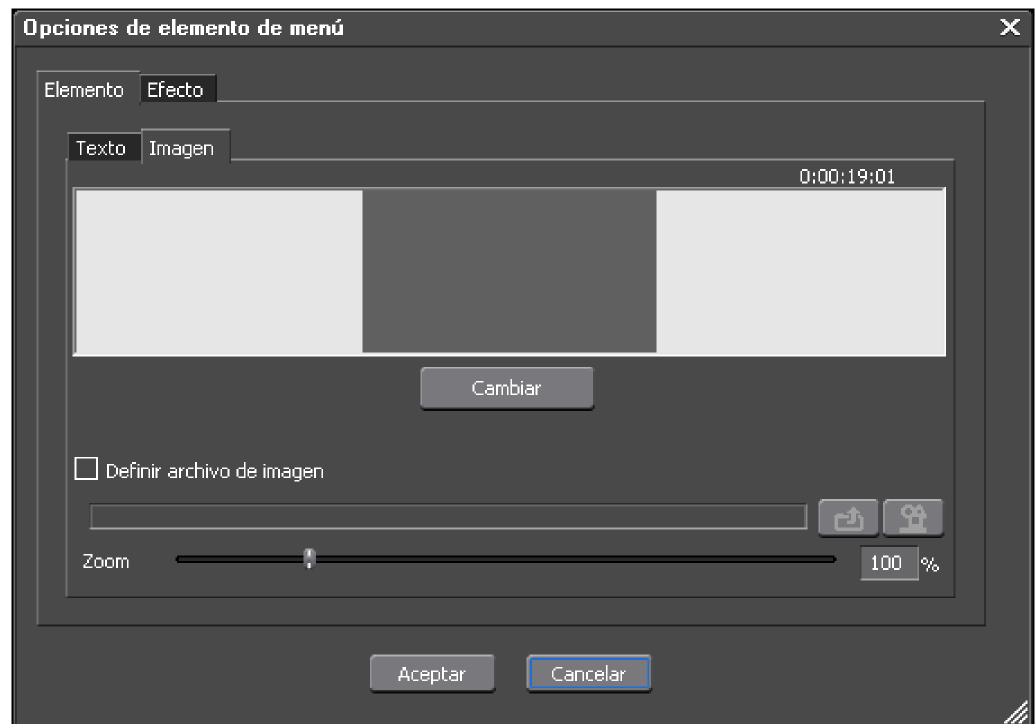


Haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo Opciones de elemento de menú.

Elementos de imagen

Si el elemento de menú seleccionado es una imagen, como una miniatura de botón de capítulo o título, el cuadro de diálogo Opciones de elemento de menú se abrirá con la ficha Imagen seleccionada. Consulte la Figura 1196.

Figura 1196. Cuadro de diálogo de imagen de Opciones de elemento de menú de Grabar en disco

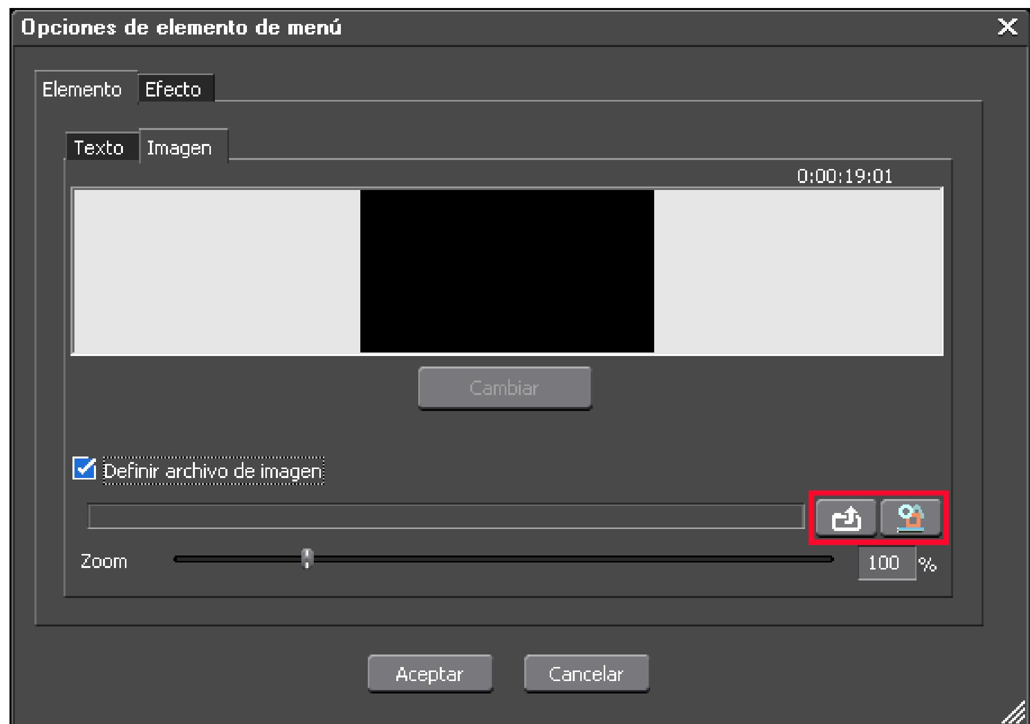


Para modificar la imagen asociada con una miniatura, haga lo siguiente:

- Seleccione la opción Definir archivo de imagen.
- Haga clic en el botón **Cambiar** para cambiar la imagen de la miniatura.

Si la opción Definir archivo de imagen está seleccionada, los botones **Seleccionar archivo de imagen** y **Seleccionar secuencia** estarán activos, como se muestra en la Figura 1197.

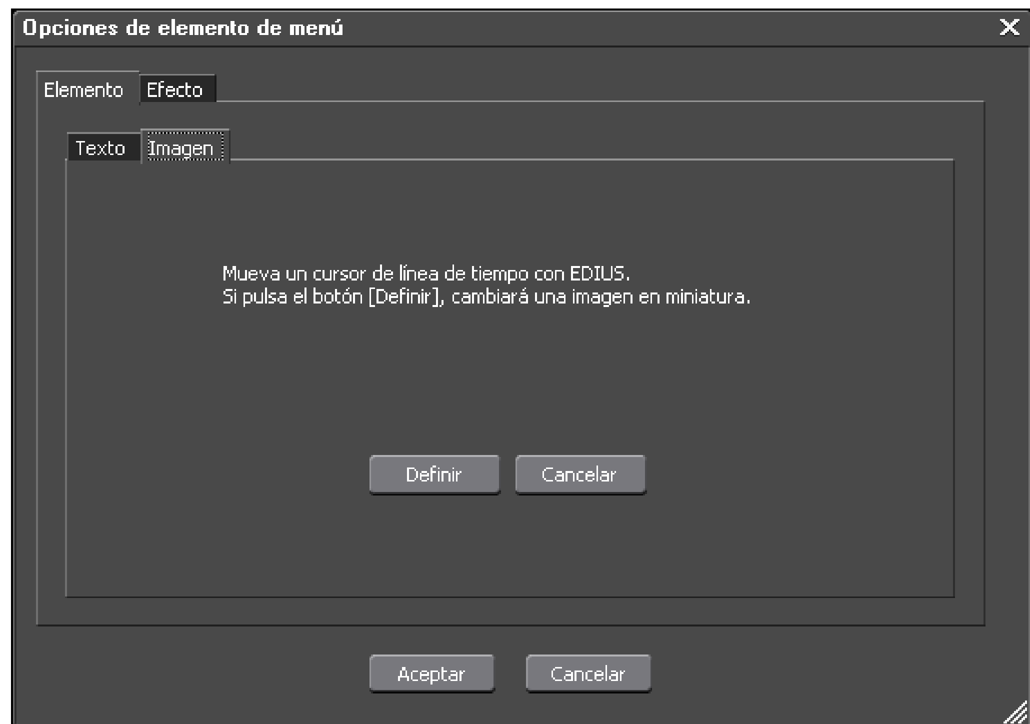
Figura 1197. Definición de archivo de imagen para miniatura



- Utilice el botón **Seleccionar archivo de imagen** para buscar el archivo de la imagen que desee utilizar para la miniatura.
- Utilice el botón **Seleccionar secuencia** para seleccionar una imagen de una secuencia de EDIUS en el proyecto de disco.

Al hacer clic en el botón Cambiar, el cuadro de diálogo Opciones de elemento de menú cambia al cuadro de diálogo que se muestra en la Figura 1198.

Figura 1198. Selección de imagen de miniatura en Opciones de elemento de menú



- En EDIUS, mueva el cursor de la línea de tiempo hasta que la imagen que desee utilizar como miniatura aparezca en la ventana de visualización de EDIUS. Vuelva al cuadro de diálogo Opciones de elemento de menú y haga clic en el botón **Definir** para cambiar la imagen.

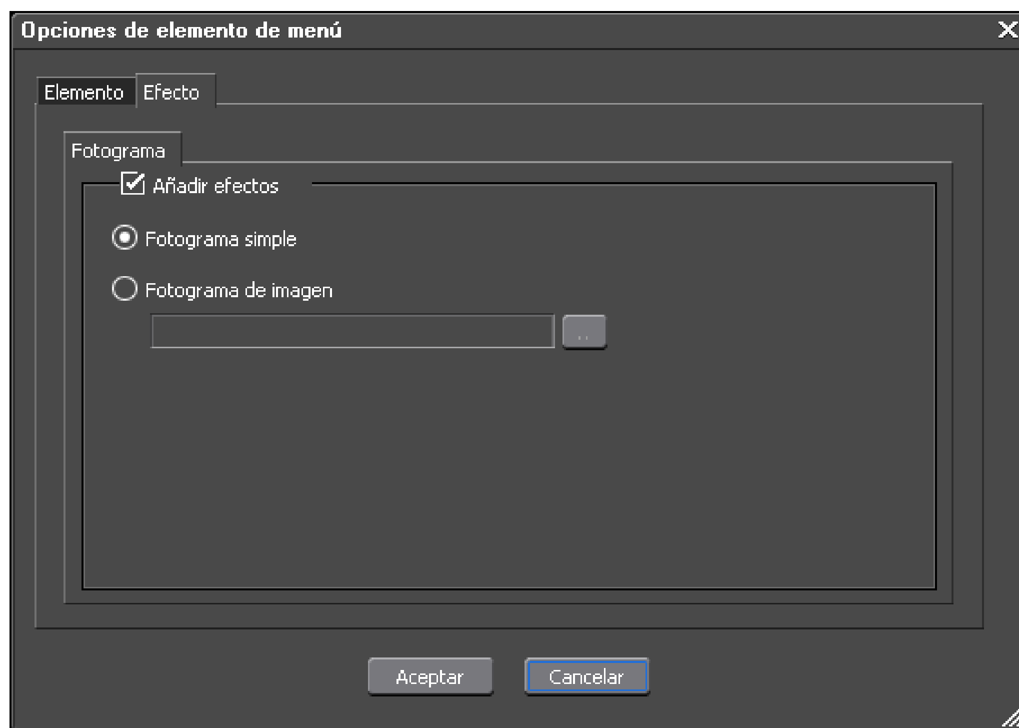
Nota Si se incluyen varias secuencias de un proyecto de EDIUS en un proyecto de disco, sólo puede cambiarse la imagen de miniatura de la secuencia activa. Si desea cambiar la imagen de miniatura de otras secuencias, debe cerrar la aplicación Grabar en disco (utilice el botón **Volver** para guardar el proyecto de disco actual), seleccione la secuencia que desee en la línea de tiempo y vuelva a abrir la aplicación Grabar en disco.

- Mueva el control de deslizamiento de Zoom para ampliar o reducir la imagen, con el fin de seleccionar la parte de la imagen que utilizar como miniatura.

Haga clic en la ficha Efecto para añadir efectos de borde a la imagen. Consulte la Figura 1199 para consultar una ilustración del cuadro de diálogo Efecto de imagen.

- Seleccione la opción de añadir efectos para activar un efecto de fotograma.
- Seleccione Fotograma simple para añadir automáticamente un borde a la imagen.
- Seleccione Fotograma de imagen y haga clic en el botón **...** para buscar un borde de un archivo.

Figura 1199. Cuadro de diálogo de efectos de imagen de Opciones de elemento de menú de Grabar en disco



Haga clic en el botón **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo Opciones de elemento de menú.

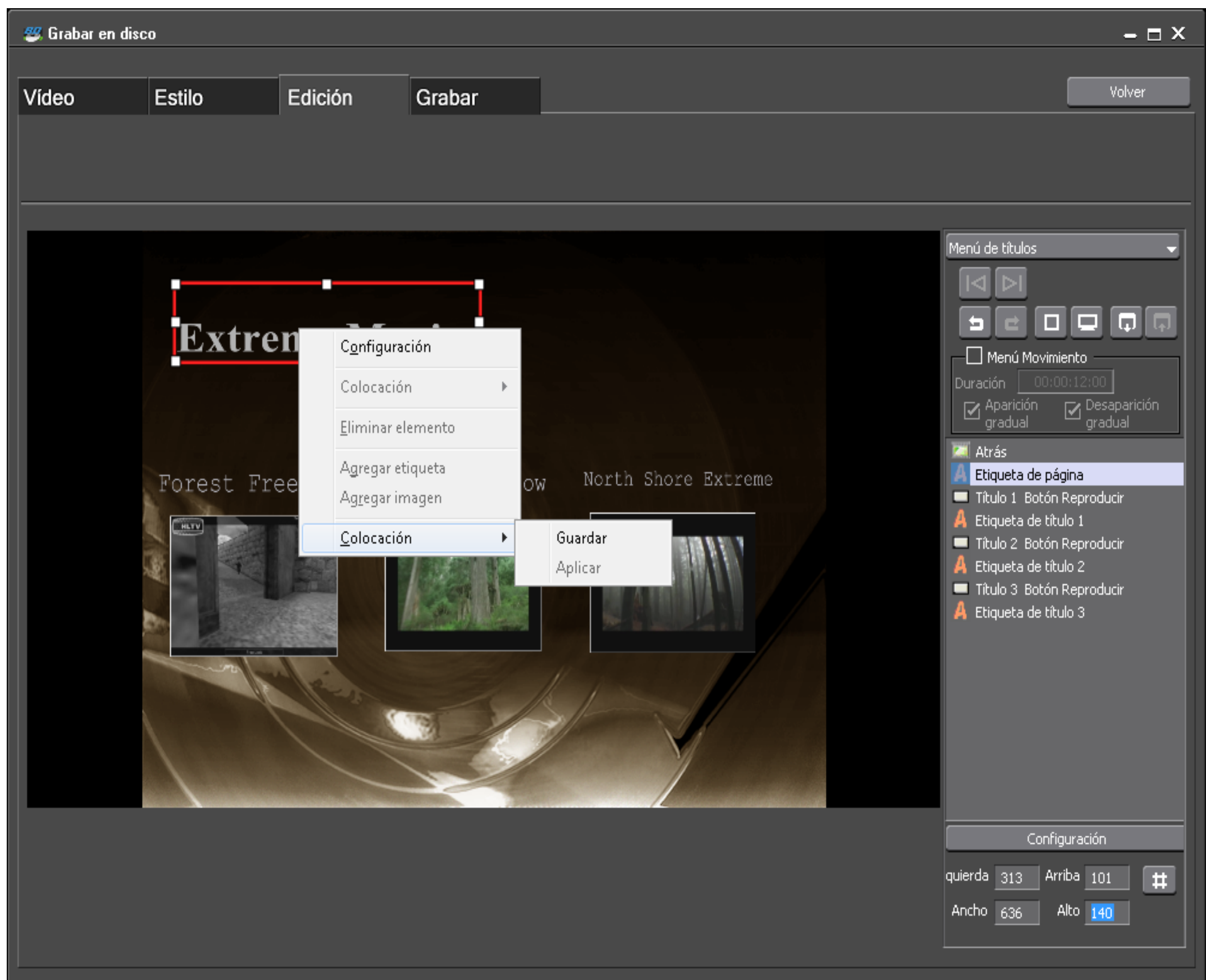
Menú contextual de edición

Muchas operaciones de edición de menú se pueden llevar a cabo haciendo clic con el botón derecho en el área de visualización, en una zona en blanco del área de visualización o en un elemento de la lista de elementos de menú.

En la Figura 1200 se muestran las opciones de menú disponibles al hacer clic con el botón derecho en un objeto del área de visualización.

Nota La opción Aplicar está activa en este ejemplo porque se ha guardado previamente la distribución.

Figura 1200. Menú de edición contextual de Grabar en disco



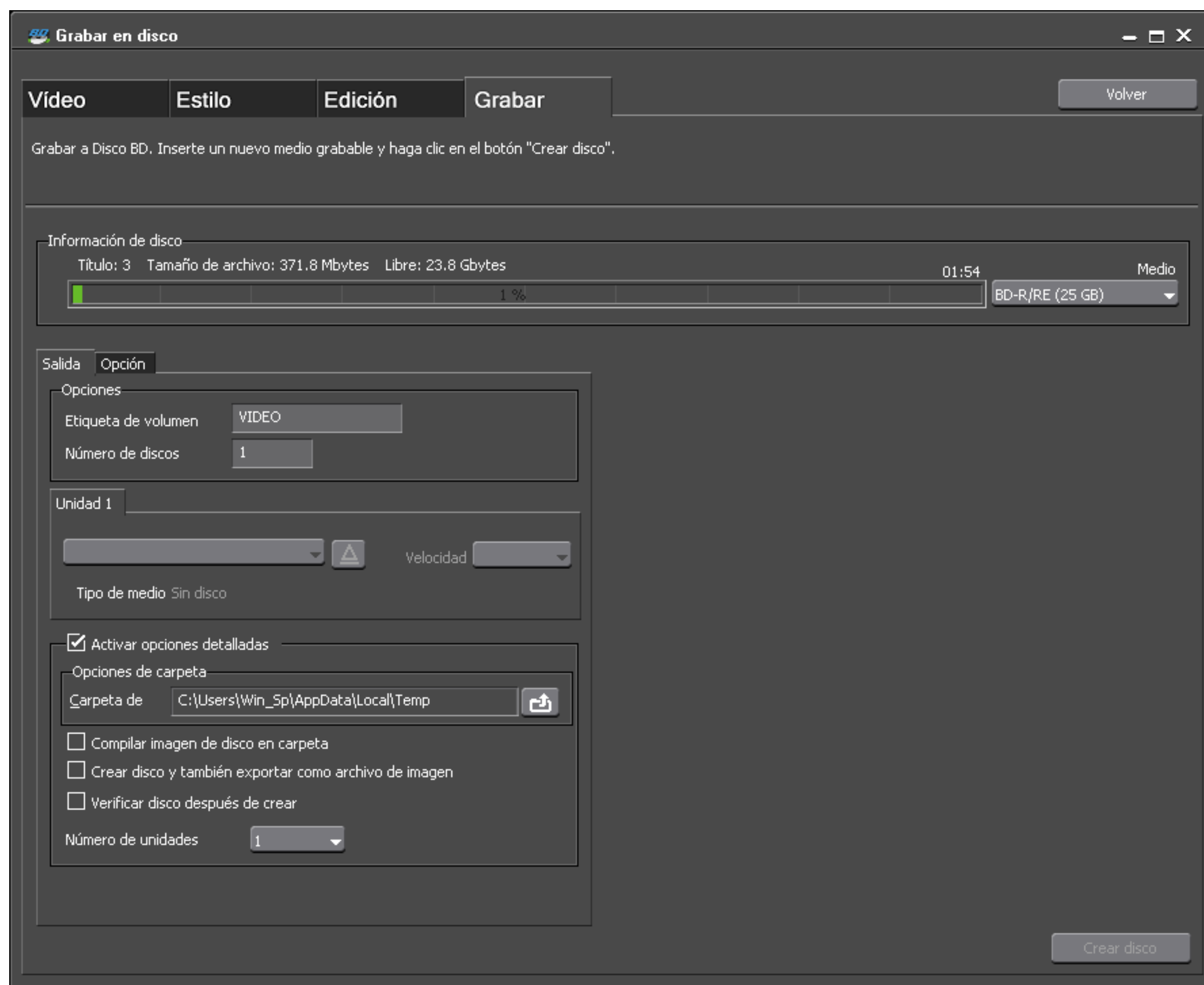
Cómo grabar un proyecto en un disco

11. Haga clic en la ficha Grabar para definir los parámetros de salida del proyecto.

Aparece el cuadro de diálogo Grabar en disco que se muestra en la Figura 1201.

Nota En este ejemplo se ha seleccionado la opción Activar opciones detalladas.

Figura 1201. Cuadro de diálogo de salida de Grabar en disco



12. Configure los parámetros de salida del disco (DVD o BD)

Etiqueta de volumen

Especifique la etiqueta de volumen para el disco.

Número de discos

Especifique el número de copias del disco que desea grabar.

Nota Después de grabar cada una de las copias, aparecerá un mensaje que le solicitará que inserte otro disco. Una vez grabadas todas las copias, aparecerá un mensaje para indicar que se ha completado la grabación en disco.

Unidad

Seleccione un grabador de disco instalado para asignar a cada número de unidad.

Nota Si hay instalados varios grabadores de disco en el ordenador, habrá una ficha para cada unidad. Es posible asignar cualquier unidad disponible a la unidad 1, la unidad 2, etc.

Velocidad

Defina la velocidad máxima a la que se debe grabar el disco.

Nota La velocidad de grabación depende del soporte y la unidad. No conseguirá una mayor velocidad de grabación si define una velocidad superior a la tasa del soporte o la unidad.

Activar opciones detalladas

Seleccione esta opción para activar las opciones descritas anteriormente.

Carpeta de trabajo

Especifica la carpeta para los archivos creados durante la preparación de la salida del disco.

Compilar imagen de disco en carpeta

Crea un archivo de imagen de disco en la carpeta de trabajo que se puede grabar en disco o montar como unidad virtual.

Crear disco y también exportar como archivo de imagen

Crea un archivo de imagen de disco además de grabar el contenido en un disco.

Nota Los archivos guardados mediante la selección de esta opción se sobrescriben mediante la siguiente operación de salida de disco. Si necesita conservar los archivos en este directorio, especifique un directorio de trabajo diferente para operaciones de salida posteriores o mueva los archivos existentes a otro directorio.

Verificar disco después de crear

Después de grabar el contenido en disco, se comprobará el disco para verificar que se ha grabado correctamente. La verificación se realiza a la velocidad de lectura máxima de la unidad.

Número de unidades

Seleccione el número de la unidad que desea utilizar para garbar el disco.

Nota Es posible grabar discos en varias unidades a la vez.

Seleccione la ficha Opción para configurar las opciones de reproducción de disco. Puede seleccionar las opciones que se muestran en la Figura 1202.

Figura 1202. Opciones de salida de Grabar en disco

Seleccione la acción Primera reproducción que desee (lo que ocurre cuando se inserta el disco en un reproductor):

- Mostrar menú
- Reproducir el primer título de vídeo

Seleccione la acción que desee después de reproducir un título:

- Volver al menú
- Reproducir siguiente título de vídeo

Seleccione la acción que desee después de reproducir el último título del disco:

Nota Esta selección sólo está disponible si se selecciona Reproducir siguiente título de vídeo en la sección anterior.

- Volver al menú
- Repetir la reproducción desde el primer título de vídeo
- Detener la reproducción

13. Haga clic en el botón **Crear disco** para grabar el proyecto en un disco utilizando las opciones y los parámetros seleccionados en los pasos anteriores.

Se inicia la grabación en disco y en las carpetas.

Disc Burner

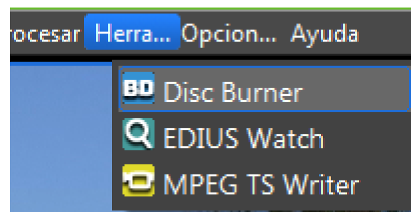
Disc Burner es, básicamente, la ficha Grabar de Grabar en disco. Su principal uso es la grabación en disco de carpetas y archivos Blu-ray o DVD de un disco duro. Estos archivos pueden haberse creado con Grabar en disco o con otra aplicación. La aplicación grabará los archivos en disco, siempre que tengan una estructura adecuada para el disco de destino.

Para utilizar Disc Burner:

1. Inserte un disco vacío con el formato correcto en la unidad de grabación de disco correspondiente del ordenador con EDIUS.

2. Como se muestra en la Figura 1203, seleccione Herramientas>Disc Burner en la barra de menús de la ventana de visualización.

Figura 1203. Menú Herramientas - Disc Burner



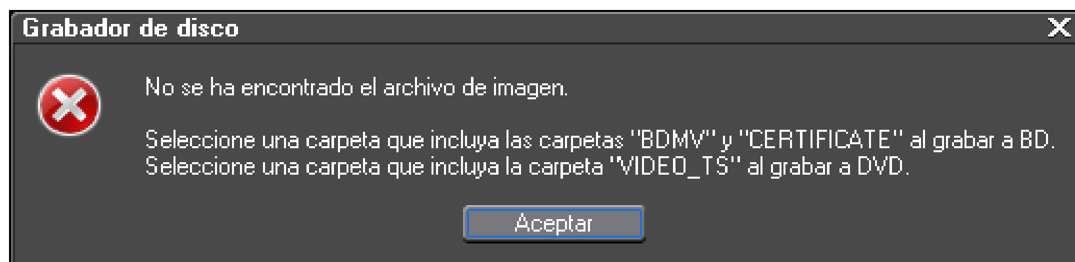
Se abrirá la ficha Grabar de Grabar en disco, como se muestra en la Figura 1204, con el cuadro de diálogo Buscar carpeta abierto.

3. Vaya a la carpeta que contenga los archivos de disco y haga clic en el botón **Aceptar** para seleccionar la carpeta.

Figura 1204. Ficha Grabar de Grabar en disco

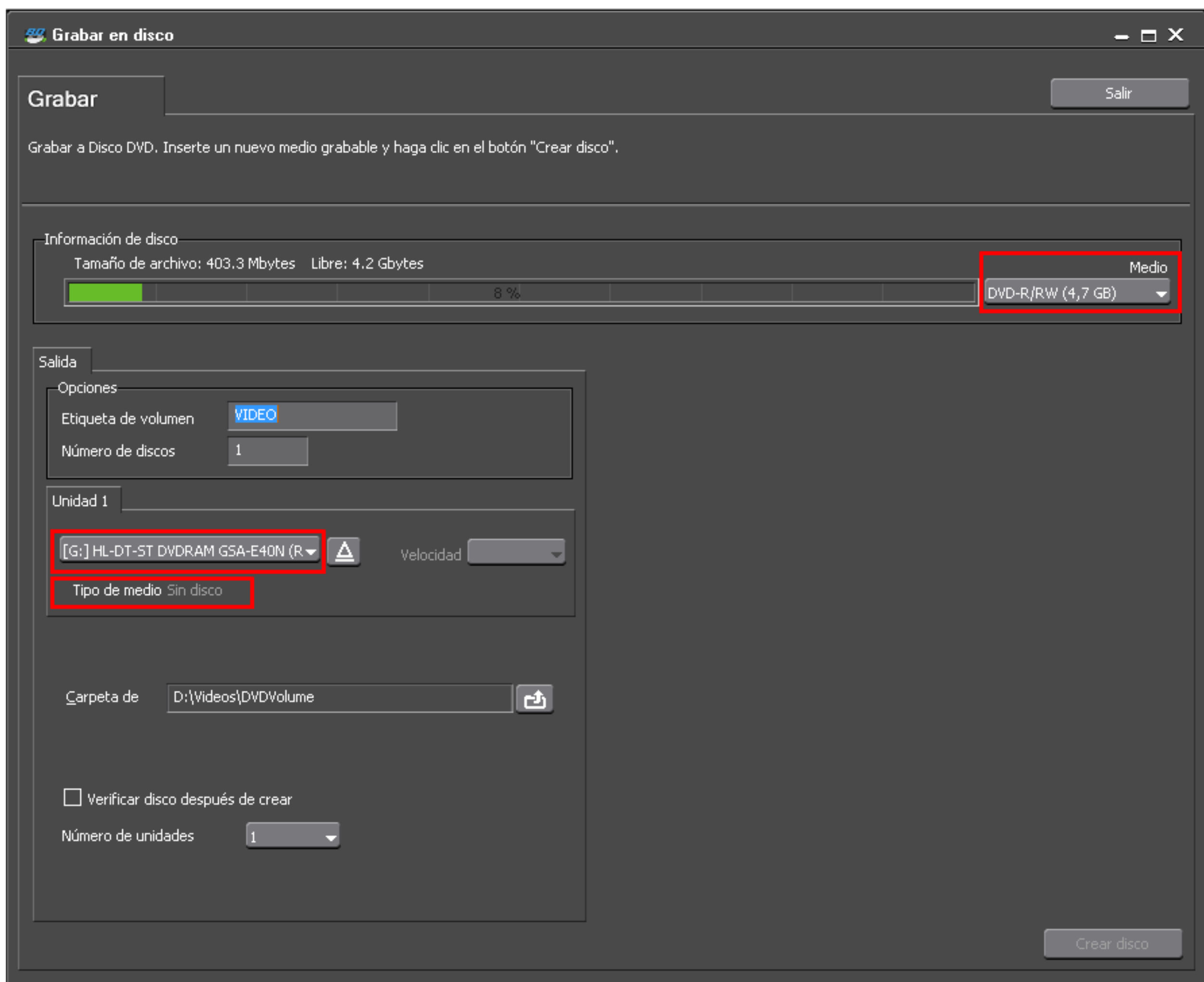
Si la carpeta seleccionada no contiene la estructura de disco apropiada, aparecerá el mensaje de error de la Figura 1205.

Figura 1205. Error de contenido de carpeta



4. Una vez seleccionada una carpeta de imagen válida, asegúrese de que el medio, la unidad y el tipo de medio estén configurados conforme a la Figura 1206.

Figura 1206. Configuración de Grabar en disco



En este ejemplo, el contenido del DVD supera el límite de 4,7 GB de un DVD de una capa. Si tiene un DVD+R DL en la unidad, el tipo de medio se configura como DVD DL (8,5 GB) y la unidad seleccionada debe admitir la grabación de DVD de doble capa.

5. Especifique la etiqueta de volumen y el número de discos que desee grabar.

Nota Cuando se finalice cada disco, se le solicitará que inserte un nuevo disco en blanco para cada copia.

6. Seleccione la opción Verificar disco después de crear si desea que se verifique el contenido del disco después de cada copia.

7. Haga clic en el botón **Crear disco** para empezar a grabar los discos.

Apéndice A

Procedimientos especiales

En este apéndice se explican los procedimientos especiales que son posibles mediante las herramientas y funciones de EDIUS.

Imagen en imagen 2D de fotogramas clave

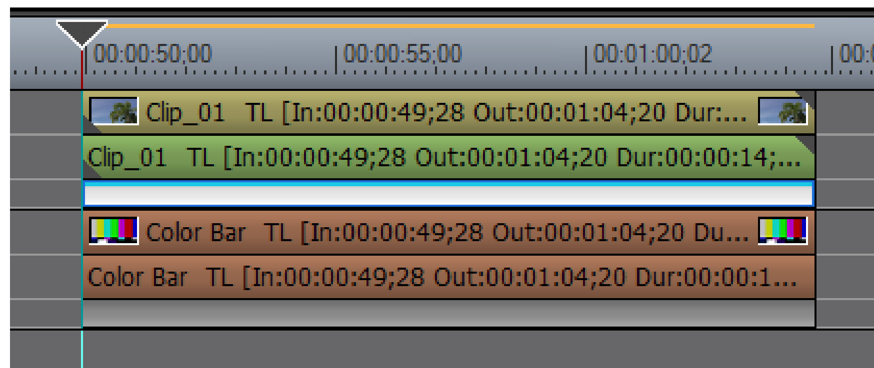
A diferencia de otras operaciones de fotogramas clave, la función Fotograma clave de movimiento en el efecto Imagen en imagen (PIP) no se basa en el tiempo. Este procedimiento explica el uso de Fotograma clave de movimiento en la creación de un efecto PIP de fotograma clave.

Para crear un efecto de imagen en imagen 2D de fotogramas clave, siga estos pasos:

1. Coloque un clip en la línea de tiempo en una pista sobre la pista que contenga un clip de barras de colores, como se muestra en la Figura 1207.

Nota No es necesario el clip de barras de colores, es posible usar cualquier clip que se desee como clip de fondo; sin embargo, el clip de barras de colores de fondo facilita la visualización de algunas acciones mientras experimenta y aprende este procedimiento.

Figura 1207. PIP 2D de fotogramas clave: clips en línea de tiempo

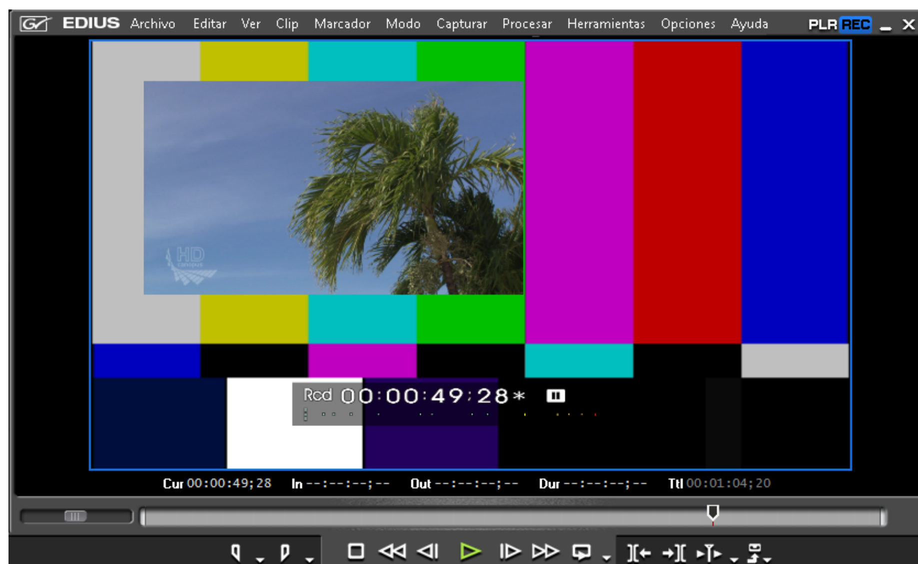


2. Coloque el cursor en la línea de tiempo al comienzo del clip, como se muestra en la Figura 1207.

3. Aplique el efecto Imagen en imagen al área de introducción de datos del clip en la pista superior.

La ventana del grabador tendrá un aspecto similar al ejemplo de la Figura 1208.

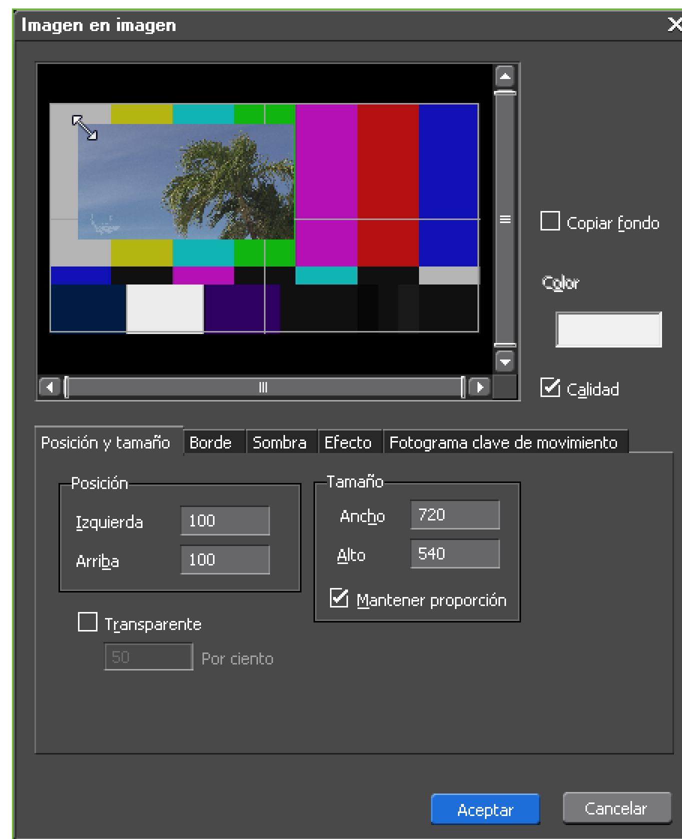
Figura 1208. PIP 2D de fotogramas clave: vista previa del grabador



4. Haga doble clic en el efecto Imagen en imagen en la lista de efectos de la Paleta de información para acceder a la configuración del efecto Imagen en imagen.

Aparece el cuadro de diálogo de configuración de Imagen en imagen que se muestra en la Figura 1209.

Figura 1209. Cuadro de diálogo de configuración de Imagen en imagen



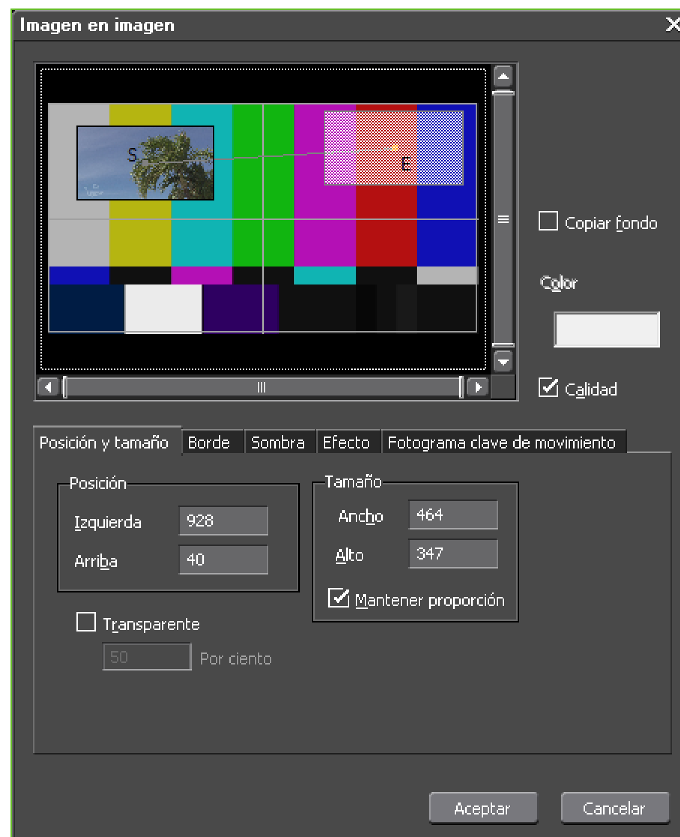
5. Si mueve el cursor al borde de la imagen PIP, cambiará a un cursor de cambio de tamaño como se muestra en la Figura 1209 (esquina superior izquierda de la imagen PIP). Haga clic con el botón izquierdo del ratón para arrastrar el cursor y cambiar el tamaño de la imagen PIP según se desee.

6. Si desea cambiar la posición de inicio de la imagen PIP, coloque el cursor sobre la imagen (el cursor cambia a un cursor de movimiento), haga clic con el botón izquierdo del ratón y arrastre la imagen a la posición deseada.

7. Haga clic en la ubicación de la ventana de visualización en la que desee colocar el centro de la ventana PIP en la ubicación final.

Aparece una representación en cuadrícula de la imagen PIP con un punto en el medio y una "E" bajo el punto. Ésta es la posición final. La imagen de la posición inicial tiene un punto en el centro con una "S" encima. Una línea conecta los dos puntos. Ésta es la ruta de movimiento para la Imagen en imagen. Consulte el ejemplo de la Figura 1210.

Figura 1210. PIP 2D de fotogramas clave – Ruta de movimiento definida



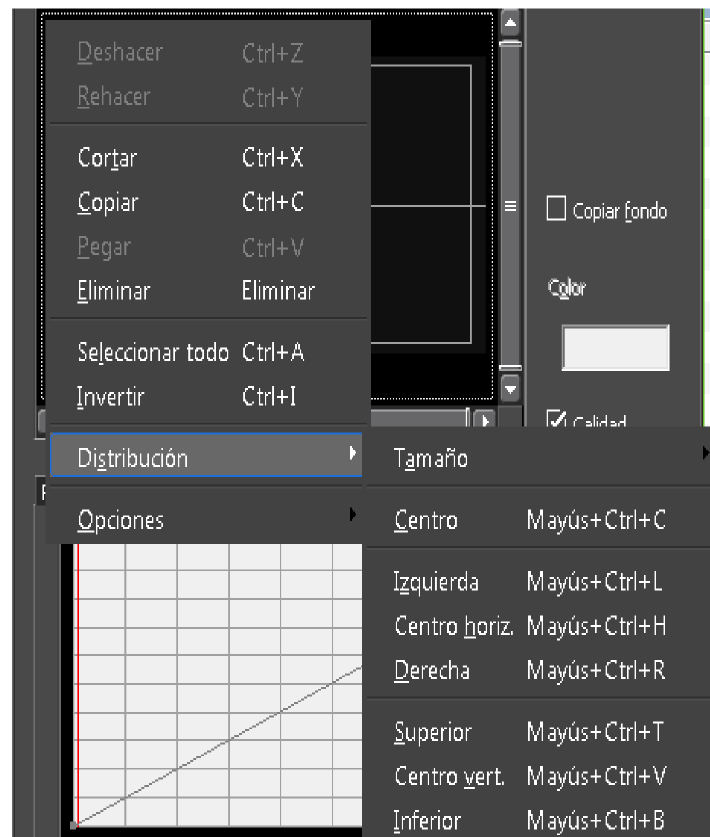
8. Coloque el cursor en el borde del fotograma, haga clic y arrastre el cursor si desea cambiar el tamaño del fotograma final.

9. Mueva la imagen final si lo desea colocando el cursor sobre el punto en el centro de la imagen (aparecerá un cuadrado naranja alrededor del punto). Haga clic en el punto y arrástrelo a la nueva ubicación central para el fotograma final.

Nota No haga clic en cualquier sitio, sólo en el punto del centro de la imagen; de lo contrario, añadirá otra posición del fotograma clave. Si necesita eliminar una posición de fotograma clave, haga clic con el botón derecho en el punto del fotograma clave (aparece el contorno cuadrado naranja) y seleccione Eliminar en el menú o pulse la tecla [**SUPR**].

Tal como se muestra en la Figura 1211, hay varias opciones de distribución en el menú que aparece tras hacer clic con el botón derecho que afectan al fotograma clave seleccionado. Éstas se pueden usar para establecer la posición del fotograma clave.

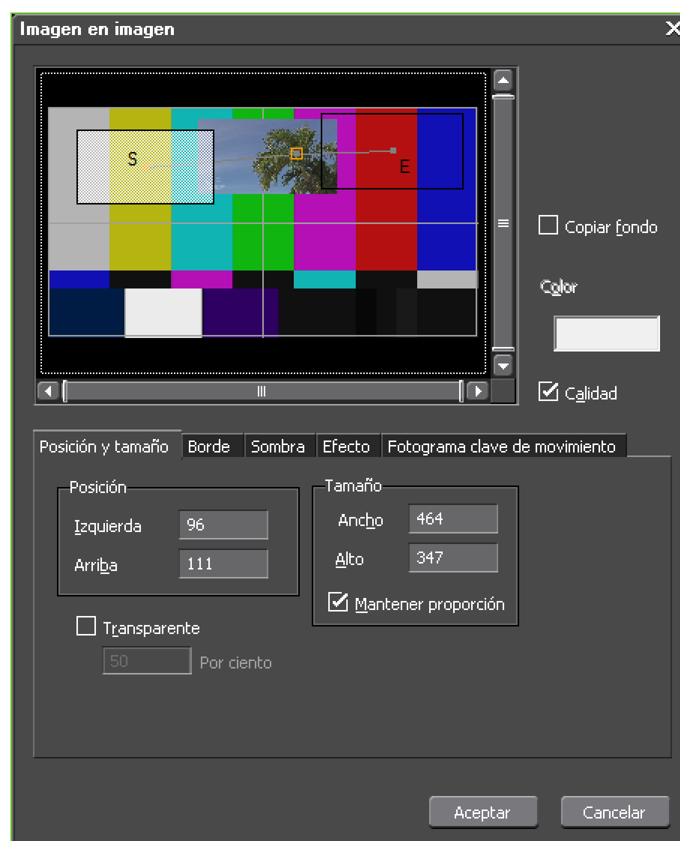
Figura 1211. PIP 2D de fotogramas clave – Menú contextual de distribución



10. Mueva el cursor de línea de tiempo hacia atrás y hacia delante para ver la escala y el movimiento de la imagen entre los puntos inicial y final. Haga los ajustes necesarios en el tamaño de la imagen o la posición inicial y final.
11. Haga clic en la ubicación que desee para añadir una tercera posición de fotograma clave en un punto entre las posiciones inicial y final.
12. Mueva el cursor de la línea de tiempo al centro del clip.

Nota A menos que la posición de fotograma clave intermedio (de contorno naranja) sea exactamente el punto central de la ruta de movimiento, la mitad del clip no se corresponde con la posición de fotograma clave intermedio. Con el cursor de la línea de tiempo colocado en medio del clip, la mitad del clip se encuentra en el punto central de la ruta de movimiento, como se muestra en la Figura 1212.

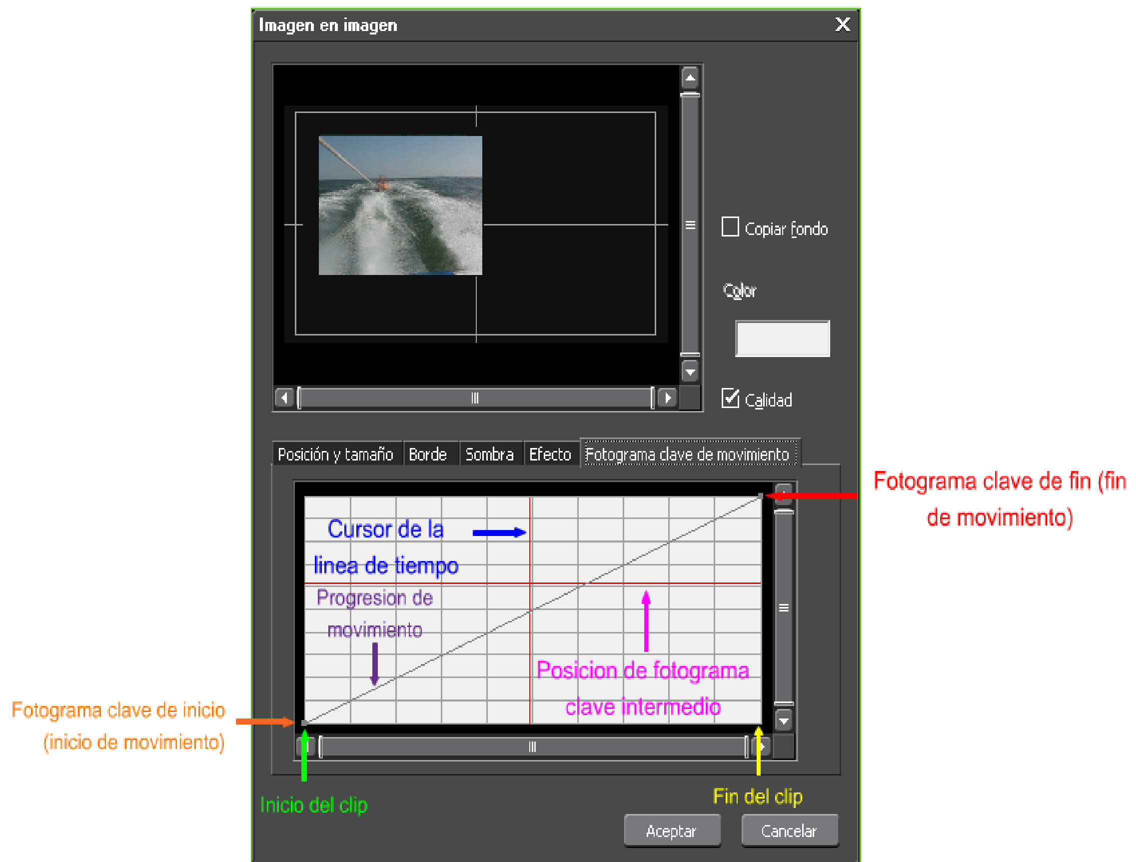
Figura 1212. PIP 2D de fotogramas clave – Fotograma clave intermedio



13. Haga clic en la ficha Fotograma clave de movimiento en el cuadro de diálogo de configuración de Imagen en imagen.

El cuadro de diálogo tiene ahora el aspecto del ejemplo de la Figura 1213.

Figura 1213. PIP 2D de fotogramas clave – Ficha Fotograma clave de movimiento



Tal como se observa en la Figura 1213, la ficha Fotograma clave de movimiento muestra la información siguiente:

- Línea roja vertical: posición del cursor de la línea de tiempo
- Líneas rojas horizontales: posiciones de los fotogramas clave intermedios

Nota Si hay más de un fotograma clave intermedio, habrá una línea horizontal roja para cada fotograma clave intermedio.

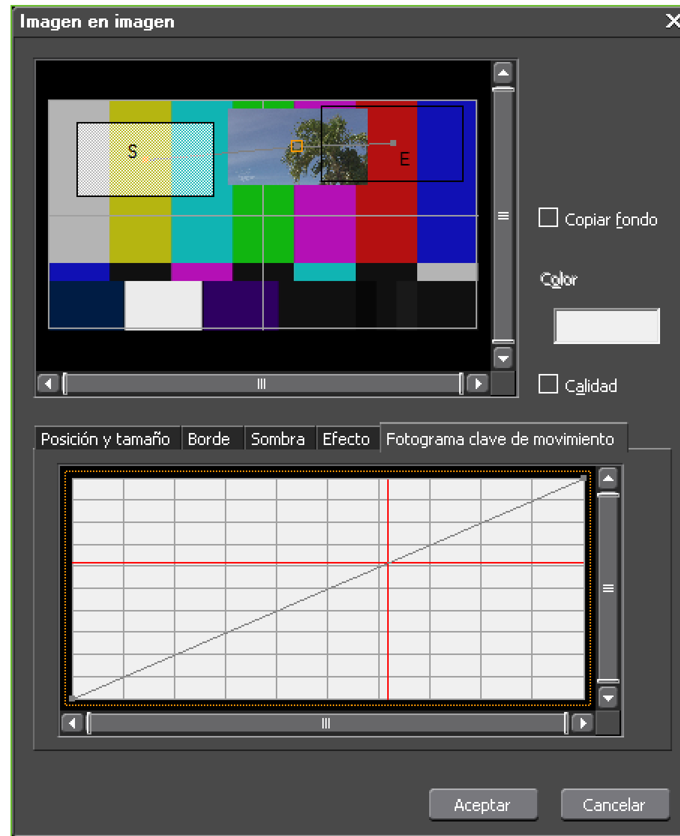
- Punto en la esquina inferior izquierda: fotograma clave inicial (I)
- Punto en la esquina superior derecha: fotograma clave final (F)
- Eje horizontal: del comienzo al final del clip
- Eje vertical: movimiento de la imagen sobre la duración del clip
- Línea gris diagonal: progresión del movimiento de la imagen PIP

14. Mueva el cursor de la línea de tiempo y observe las posiciones cambiadas de la línea roja vertical.

15. Desplace el cursor de la línea de tiempo al punto en el que se cruzan la línea roja vertical, la línea roja horizontal y la línea gris.

Tal como se muestra en la Figura 1214, éste es el punto en el que el centro de la imagen está en la posición de fotograma clave intermedio.

Figura 1214. PIP 2D de fotogramas clave – Imagen en la posición de fotograma clave intermedio

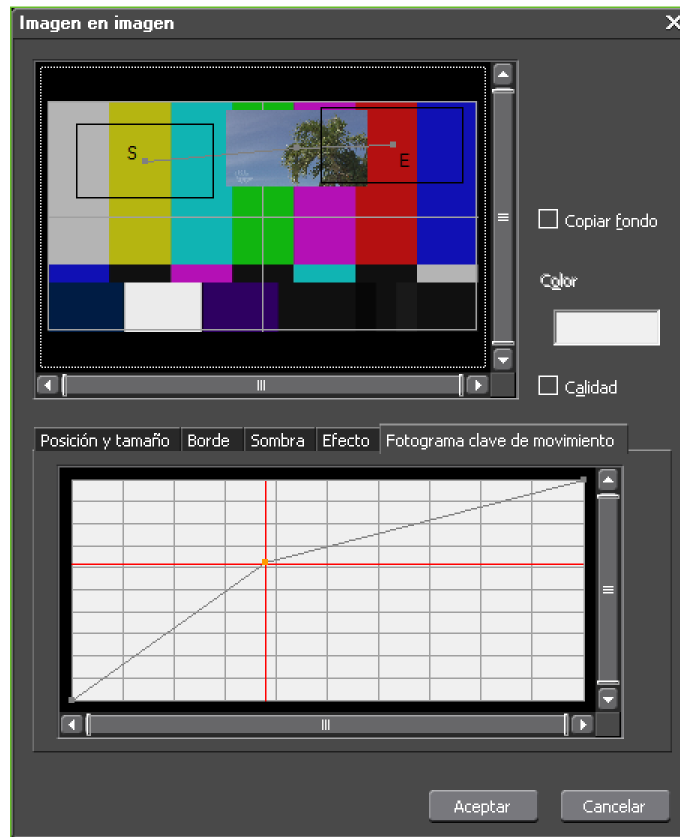


16. Haga clic en algún lugar del gráfico que no sea los puntos finales de la línea gris o el punto donde las líneas rojas se cruzan. Esto creará un nuevo nodo, resaltado en naranja, en la línea gris.
17. Mueva el nodo hasta que toque la línea roja horizontal.
18. Desplace el cursor de la línea de tiempo al punto en el que el nodo nuevo toca la línea roja horizontal.

Observe cómo la posición de la imagen PIP se mueve hacia la posición del fotograma clave intermedio y se encuentra con éste cuando las líneas rojas horizontal y vertical se cruzan en el cuadrado naranja que representa el nodo nuevo.

La ventana de previsualización y del gráfico tienen ahora un aspecto similar al ejemplo que se muestra en la Figura 1215.

Figura 1215. PIP 2D de fotogramas clave – Fotograma clave intermedio desplazado



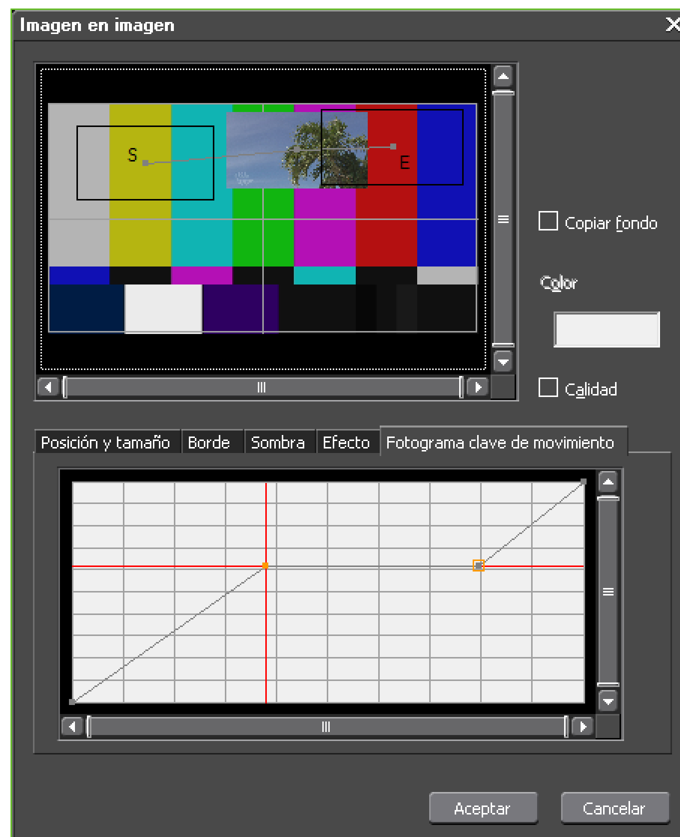
Al cambiar el punto en el que la línea gris se cruza con la línea roja horizontal, la progresión del movimiento desde el punto inicial hasta el punto final cambia. Si la línea gris cruza una línea roja horizontal las imágenes PIP alcanzan un fotograma clave definido.

19. Haga clic en cualquier otro lugar de la línea para añadir otro nodo a la línea gris.

20. Haga clic en el nodo nuevo y muévalo hasta que toque la línea roja horizontal.

La línea gris debe estar ahora encima de la línea roja horizontal, entre los dos fotogramas clave intermedios, como se ilustra en la Figura 1216.

Figura 1216. PIP 2D de fotogramas clave - Dos nodos Plano en línea gris



21. Mueva el cursor de la línea de tiempo por el clip.

Observe cómo el clip se mantiene en la posición intermedia de fotograma clave mientras el cursor se mueve por la zona donde la línea gris está sobre la línea roja horizontal.

22. Haga clic en el gráfico entre dos nodos existentes y añada otro nodo a la línea gris.

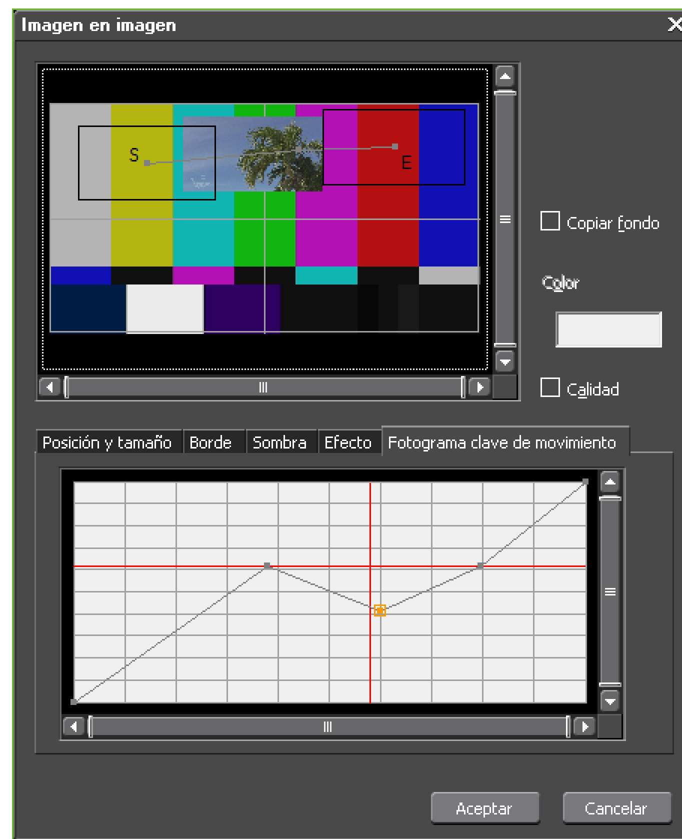
23. Arrastre el nuevo nodo a una posición bajo la línea roja horizontal.

24. Mueva el cursor de la línea de tiempo por el clip.

Tenga en cuenta que la imagen PIP se mueve hacia la posición intermedia de fotograma clave y después retrocede por la pista como si se moviera hacia el nodo que está bajo la línea roja. Después continúa su progresión hacia la posición de fotograma clave final después de pasar por el segundo nodo.

Consulte la Figura 1217 para ver un ejemplo que ilustra este concepto.

Figura 1217. PIP 2D de fotogramas clave - Nodo bajo línea roja horizontal

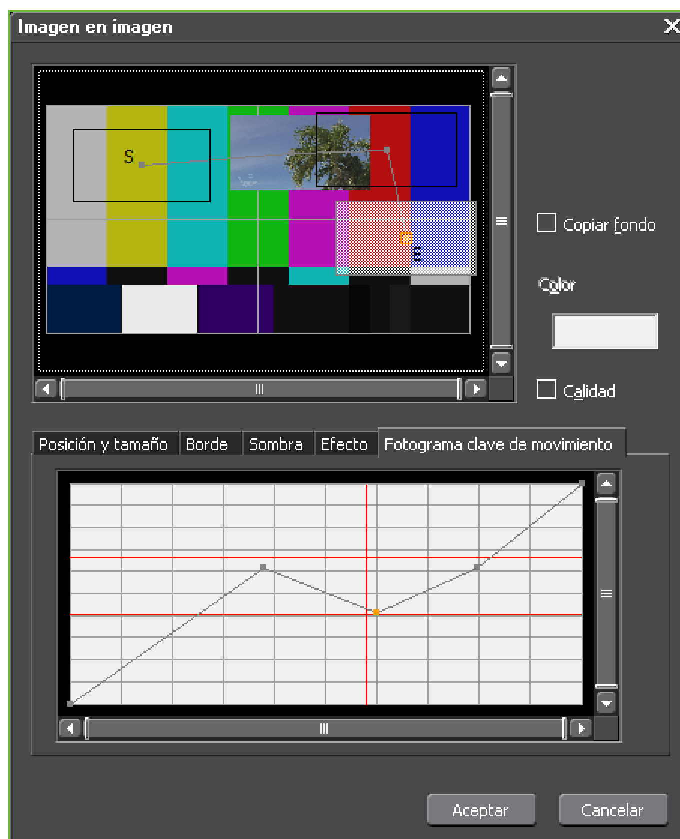


25. Haga clic en la ventana de visualización de PIP para añadir un nuevo fotograma clave.

Tal y como se muestra en la Figura 1218, aparece otra línea roja horizontal en el gráfico de fotograma clave en movimiento y la posición anterior de fotograma clave final se convierte en un fotograma clave intermedio. La posición en la que ha añadido el nuevo fotograma clave es ahora la nueva posición del fotograma clave final.

La línea roja horizontal que representa el primer fotograma clave se ha movido. La adición del nuevo fotograma clave final ha cambiado la duración de la ruta de movimiento: ahora es más larga. Puesto que el eje vertical representa del inicio al final de la ruta de movimiento, la posición de los fotogramas clave (líneas rojas horizontales) cambia para mostrar su posición relativa en toda la duración de la ruta de movimiento.

Figura 1218. PIP 2D de fotogramas clave - Nuevo fotograma clave final



26. Mueva los nodos en la línea gris para ajustar los puntos en los que la línea gris se cruza con las líneas rojas horizontales.

Estos puntos de intersección se corresponden con los códigos de tiempo del clip en el que la imagen PIP alcanza fotogramas clave.

La mejor opción es definir todos los fotogramas clave (puntos de alcance) en primer lugar y después especificar la ficha Fotograma clave de movimiento y ajustar la línea gris para que la imagen PIP alcance los puntos de fotograma clave en los códigos de tiempo de clip deseados.

Apéndice B

Formatos de entrada/salida

Dispositivos de salida

OHCI HD 60 Hz genérico

Tabla 19. OHCI HD 60 Hz genérico

Formato de salida	Dispositivo de vídeo
1920x1080 59.94i	AVCHD, Infinity, HD-D5, AVC-Intra 100, HDCAM-SR
1920x1080 29.97p	AVC-Intra 100, HDCAM-SR
1440x1080 59.94i	HDV (Sony, Canon), AVCHD, AVC-Intra50, HDCAM
1440x1080 29.97p	HDV (Sony, Canon)
1280x720 59.94p	HDV (JVC), Infinity, AVC Intra100
1280x720 29.97p por encima de 59.94i	HDV (JVC)
1280x1080 59.94i	DVCPRO HD
1280x1080 29.97p por encima de 59.94i	
960x720 59.94p	DVCPRO HD, AVC-Intra50
960x720 29.97p por encima de 59.94p	DVCPRO HD

OHCI HD 50 Hz genérico

Tabla 20. OHCI HD 50 Hz genérico

Formato de salida	Dispositivo de vídeo
1920x1080 50i	AVCHD, Infinity, HD-D5, AVC-Intra100, HDCAM-SR
1920x1080 25p	AVC-Intra 100, HDCAM-SR
1440x1080 50i 48 kHz 2 canales	HDV (Sony, Canon), AVCHD, AVC-Intr50, HDCAM
1440x1080 25p	HDV (Sony, Canon)
1280x720 50p	HDV (JVC), Infinity, AVC-Intra100
1280x720 25p	HDV (JVC)

Tabla 20. OHCI HD 50 Hz genérico

Formato de salida	Dispositivo de vídeo
1440x1080 50i 48 kHz 2 canales	DVCPRO HD
1440x1080 25p por encima de 50i	
960x720 50p	DVCPRO HD, AVC-Intra50
960x720 25p por encima de 50p	DVCPRO HD
960x720 50p por encima de 60p	
960x720 25p por encima de 60p	

OHCI HD 24 Hz genérico

Tabla 21. OHCI HD 24 Hz genérico

Formato de salida	Dispositivo de vídeo
1920x1080 24p	HDCAM-SR
1920x1080 23.98p	AVC-Intra 100, HDCAM-SR
1440x1080 24p	HDCAM-SR
1440x1080 23.98p	HDV (Sony, Canon)
1280x720 23.98p	HDV (JVC)
1280x1080 23.98p por encima de 59.94i	DVCPRO HD
1280x1080 23.98pA por encima de 59.94i	
960x1080 23.98p por encima de 59.94p	
960x1080 24p por encima de 60p	

OHCI SD NTSC genérico

Tabla 22. OHCI SD NTSC genérico

Formato de salida	Dispositivo de vídeo
720x486 59.94i 4:3	Por componentes
720x486 59.94i 16:9	
720x480 59.94i 4:3 (DVD)	DVD
720x480 59.94i 16:9 (DVD)	
720x480 59.94i 4:3 48kHz 4 canales	DVCPRO50
720x480 59.94i 16:9 48kHz 4 canales	
720x480 59.94i 4:3 48kHz 2 canales	DV, DVCAM
720x480 59.94i 4:3 44.1kHz	
720x480 59.94i 4:3 32kHz 2 canales	
720x480 59.94i 4:3 32kHz 4 canales	
720x480 59.94i 16:9 48kHz 2 canales	
720x480 59.94i 16:9 44.1kHz	
720x480 59.94i 16:9 32kHz 2 canales	
720x480 59.94i 16:9 32kHz 4 canales	
720x480 29.97p por encima de 59.94i 4:3	
720x480 29.97p por encima de 59.94i 16:9	
720x480 59.94p 16:9	HDV (JVC)

OHCI SD PAL genérico

Tabla 23. OHCI SD PAL genérico

Formato de salida	Dispositivo de vídeo
720x576 50i 4:3	D1, DVD
720x576 50i 16:9	
720x576 50i 4:3 48kHz 4 canales	DVCPRO50
720x576 50i 16:9 48kHz 4 canales	
720x576 50i 4:3 48kHz 2 canales	DV, DVCAM
720x576 50i 4:3 44.1kHz	
720x576 50i 4:3 32kHz 2 canales	
720x576 50i 4:3 32kHz 4 canales	
720x576 50i 16:9 48kHz 2 canales	
720x576 50i 16:9 44.1kHz	
720x576 50i 16:9 32kHz 2 canales	
720x576 50i 16:9 32kHz 4 canales	
720x576 25p por encima de 50i 4:3	
720x576 25p por encima de 50i 16:9	

Tabla 23. OHCI SD PAL genérico

Formato de salida	Dispositivo de vídeo
720x576 50p 4:3	HDV (JVC)
720x576 50p 16:9	
720x576 25p 16:9	

OHCI SD 24 Hz genérico

Tabla 24. OHCI SD 24 Hz genérico

Formato de salida	Dispositivo de vídeo
720x480 23.98p por encima de 59.94i 4:3 48 kHz	DV, DVCAM
720x480 23.98p por encima de 59.94i 16:9 48 kHz	
720x480 23.98pA por encima de 59.94i 4:3 48 kHz	
720x480 23.98pA por encima de 59.94i 16:9 48 kHz	

Dispositivos de entrada

Entrada de OHCI genérica

Tabla 25. Entrada de OHCI genérica

<table>
<tr><th>Formato de entrada</th><th>Códec</th><th>Dispositivo de vídeo</th></tr>
<tr><td>DDCPRO HD 1280x1080 59.94i</td><td>DVCPRO HD</td><td>DVCPRO HD</td></tr>
<tr><td>DVCPRO50 720x480 59.94i</td><td>DVCPRO50</td><td>DVCPRO50</td></tr>
<tr><td>DV 720x480 59.94i</td><td>Canopus DV</td><td></td></tr>
<tr><td>DVCPRO HD 1440x108 50i</td><td>DVCPRO HD</td><td>DVCPRO HD</td></tr>
<tr><td>DVCPRO50 720x576 50i</td><td>DVCPRO50</td><td>DVCPRO50</td></tr>
<tr><td>DV 720x576 50i</td><td>Canopus DV</td><td></td></tr>
<tr><td>DVCPRO HD 960x720 59.94p</td><td rowspan="7">DVCPRO HD</td><td rowspan="7">DVCPRO HD</td></tr>
<tr><td>DVCPRO HD 960x720 Disparo de velocidad constante por encima de 59.94p</td></tr>
<tr><td>DVCPRO HD 960x720 Disparo de velocidad constante por encima de 60p</td></tr>
<tr><td>DVCPRO HD 960x720 50p</td></tr>
<tr><td>DVCPRO HD 960x720 29.97p</td></tr>
<tr><td>DVCPRO HD 960x720 25p</td></tr>
<tr><td>DVCPRO HD 960x720 23.98p</td></tr>
</table>

Entrada de HDV genérica

Tabla 26. Entrada de HDV genérica

<table>
<tr><th>Formato de entrada</th><th>Códec</th><th>Dispositivo de vídeo</th></tr>
<tr><td>Canopus HQ 1920x1080 59.94i</td><td rowspan="11">Canopus HQ</td><td>ADVC-HDMI</td></tr>
<tr><td>Canopus HQ 1440x1080 59.94i</td><td rowspan="4">HDV (Sony, Canon)</td></tr>
<tr><td>Canopus HQ 1440x1080 50i</td></tr>
<tr><td>HQ de Canopus 1440x1080 29.97</td></tr>
<tr><td>Canopus HQ 1440x1080 23.98p por encima de 59.94i</td></tr>
<tr><td>Canopus HQ 1440x1080 23.98pA por encima de 59.94i</td><td>HDV (Canon)</td></tr>
<tr><td>Canopus HQ 1440x1080 25p</td><td>HDV (Sony, Canon)</td></tr>
<tr><td>Canopus HQ 720 59.94p</td><td rowspan="4">HDV (JVC)</td></tr>
<tr><td>Canopus HQ 720 29.97p</td></tr>
<tr><td>Canopus HQ 720 23.98p por encima de 59.94p</td></tr>
<tr><td>Canopus HQ 720 50p</td></tr>
<tr><td>Canopus HQ 720 25p</td><td rowspan="4">Canopus HQ</td><td rowspan="4">HDV (JVC)</td></tr>
<tr><td>Canopus HQ 480 59.94p</td></tr>
<tr><td>Canopus HQ 576 25p</td></tr>
<tr><td>Canopus HQ 576 50p</td></tr>
</table>

Tabla 27. Salida de HDV de MPEG TS capturado

Formato de salida	Dispositivo de vídeo
MPEG TS 1920x1080 59.94i	ADVC-HDMI
MPEG TS 1440x1080 59.94i, 29.97p, 23.98p	HDV (Sony, Canon)
MPEG TS 1440x1080 50i, 25p	
MPEG TS 1280x720 29.97	HDV (JVC)
MPEG TS 1280x720 59.94p, 23.98p por encima de 59.94p	
MPEG TS 1280x720 50p, 25p	

Formatos de archivo compatibles con las operaciones de ajuste

Las operaciones admitidas están designadas de este modo:

- C: copiar
- M: mover
- D: eliminar
- T: ajustar

Tabla 28. Formatos de sonido y vídeo distintos de MPEG

Formato	Composición de archivos	Operaciones admitidas	Comentarios
DV AVI	Archivo sencillo	C, M, D, T	No se permite el ajuste si el códec es de DirectShow.
DIF Stream	Archivo sencillo	C, M, D, T	
QuickTime	Archivo sencillo	C, M, D	
WAVE	Archivo sencillo	C, M, D	
Ogg Vorbis	Archivo sencillo	C, M, D	
AIFF	Archivo sencillo	C, M, D	
Archivo de sonido de DirectShow	Archivo sencillo	C, M, D	
Imagen estática	Archivo sencillo	C, M, D	
QuickTitler	Archivo sencillo	C, M, D	
Archivo ICG/Inscriber	Archivo sencillo	C, M, D	
Windows Media Video (WMV)	Archivo sencillo	C, M, D	
Windows Media Audio (WMA)	Archivo sencillo	C, M, D	
DirectShow	Archivo sencillo	C, M, D	
Formato de TelopStation	Varios archivos	C	
Frontec VZ50 (avance)	Archivo sencillo	C, M, D	
Frontec VZ50 (desplazamiento)	Archivo sencillo	C, M, D	
Frontec VZ50 (imagen estática)	Archivo sencillo	C, M, D	
AVCHD	Archivo sencillo	C, M, D	

Tabla 28. Formatos de sonido y vídeo distintos de MPEG

Formato	Composición de archivos	Operaciones admitidas	Comentarios
XDCAM EX	Archivo sencillo/ múltiple	C, D	Si el clip está en formato XDCAM EX, no se puede eliminar.
Dolby Digital AC-3	Archivo sencillo	C, M, D	
GF	Varios archivos	C, M, D, T	Después del ajuste, el clip se guarda como un único archivo MXF.
Infinity	Varios archivos	C, M, D, T	Después del ajuste, el clip se guarda como un único archivo MXF.
MXF	Archivo sencillo	C, M, D, T	No se puede ajustar un archivo MXF que contenga sólo sonido
XDCAM	Varios archivos	C, M, D, T	El ajuste sólo está disponible al editar en alta definición. Después del ajuste, el clip se guarda como un único archivo MXF.
Clip de P2	Varios archivos	C, M, D, T	
NEC GFX	XML (memoria)	Ninguno	
VMF	XML (memoria)	C	

Tabla 29. Formatos de sonido y vídeo de MPEG

Formato	Composición de archivos	Operaciones admitidas	Comentarios
1/2 vídeo de MPEG			No se pueden ajustar los flujos desplegables de MPEG1 y MOD.
- SD 720x480(576) 60i, 50i, 30p, 25p, 24p	Archivo sencillo	C, M, D, T	
- SD 720x480 24p por encima de 60i	Archivo sencillo	C, M, D	
- SD 352x480(576) 60i, 50i, 30p, 25p, 24p	Archivo sencillo	C, M, D, T	
- SD 352x480 24p por encima de 60i	Archivo sencillo	C, M, D	
- SD 352x240(288) 30p, 25p, 24p	Archivo sencillo	C, M, D, T	
- SD 352x240 24p por encima de 60i	Archivo sencillo	C, M, D	
- HD 960x720 60i, 50i, 30p, 25p, 24p	Archivo sencillo	C, M, D, T	
- HD 960x720 24p por encima de 60i	Archivo sencillo	C, M, D	
- HD 1280x1080 60i, 50i, 30p, 25p, 24p	Archivo sencillo	C, M, D, T	
- HD 1280x1080 24p por encima de 60i	Archivo sencillo	C, M, D	
- HD 1440x1080 60i, 50i, 30p, 25p, 24p	Archivo sencillo	C, M, D, T	
- HD 1440x1080 24p por encima de 60i	Archivo sencillo	C, M, D	
- HD 1920x1080 60i, 50i, 30p, 25p, 24p	Archivo sencillo	C, M, D, T	
- HD 1920x1080 24p por encima de 60i	Archivo sencillo	C, M, D	
- HDV 1280x720 24p por encima de 60p (JVC)	Archivo sencillo	C, M, D	
- HDV 1280x720 24p por encima de 50p (JVC)	Archivo sencillo	C, M, D, T	
- HDV 1280x720 30p (JVC)	Archivo sencillo	C, M, D, T	
- HDV 720x480 60p (JVC)	Archivo sencillo	C, M, D, T	
- HDV 720x576 50p (JVC)	Archivo sencillo	C, M, D, T	
- HDV 1440x1080 60i, 50i, 30p, 25p	Archivo sencillo	C, M, D, T	
- HDV 1440x1080 24p por encima de 60i	Archivo sencillo	C, M, D	
- HDV 1440x1080 30p por encima de 60i (Sony)	Archivo sencillo	C, M, D	

Tabla 29. Formatos de sonido y vídeo de MPEG

Formato	Composición de archivos	Operaciones admitidas	Comentarios
- HDV 1440x1080 25p por encima de 50i (Sony)	Archivo sencillo	C, M, D	
- HDV 1440x1080 24p por encima de 60i (Sony)	Archivo sencillo	C, M, D	
MPEG 1/2 HVR-DR60	Varios archivos	C, D, T (para algunos formatos como MPEG 1/2)	Si el clip está cargado directamente desde HVR-DR60, no se puede eliminar.
MPEG Audio Layer -3	Archivo sencillo	C, M, D	
MPEG Audio	Archivo sencillo	C, M, D	

Comandos de teclas predeterminados

Los comandos de teclas predeterminados, agrupados por funciones, se presentan en las tablas siguientes. Sin embargo, los comandos de teclas son personalizables y se pueden cambiar, de acuerdo con los procedimientos indicados en *Opciones de Comando de teclas* en la página 236.

Comandos de teclas de contenedor

Tabla 30. Comandos de teclas de contenedor

Función	Comando de teclas	Función	Comando de teclas
Añadir clip del reproductor al contenedor	**[MAYÚS]+[CTRL]+[B]**	Abrir proyecto	**[CTRL]+[O]**
Abrir archivo de origen de clip	**[MAYÚS]+[CTRL]+[P]**	Eliminar archivos procesados sin utilizar	**[ALT]+[Q]**
Añadir archivo al grabador	**[MAYÚS]+[CTRL]+[O]**	Guardar como	**[MAYÚS]+[CTRL]+[S]**
Grabar en cinta	**[F12]**	Secuencia nueva	**[MAYÚS]+[CTRL]+[N]**
Buscar fotogramas - Reproductor	**[MAYÚS]+[CTRL]+[F]**	Proyecto nuevo	**[CTRL]+[N]**
Buscar fotogramas - Grabador	**[MAYÚS]+[F]**	Crear nuevo fotograma congelado	**[CTRL]+[T]**
Guardar proyecto	**[CTRL]+[S]**		

Editar comandos de teclas

Tabla 31. Editar comandos de teclas

Función	Comando de teclas	Función	Comando de teclas
Ajuste de +1 fotograma	**[.]**	Definir transición predeterminada	**[CTRL]+[P]**
Ajuste de +10 fotograma	**[MAYÚS]+[.]**	Duración	**[ALT]+[U]**
Ajuste de -1 fotograma	**[,]**	Bloqueo de pista	**[ALT]+[L]**
Ajuste de -10 fotograma	**[MAYÚS]+[,]**	Pegar transición en punto de entrada	**[MAYÚS]+[ALT]+[K]**
Sobrescribir clip copiado en línea de tiempo	**[MAYÚS]+[]]**	Definir transición (1 s)	**[ALT]+[1]**
Sobrescribir en línea de tiempo	**[]]**	Definir transición (2 s)	**[ALT]+[2]**
Insertar clip copiado en línea de tiempo	**[MAYÚS]+[[]**	Definir transición (3 s)	**[ALT]+[3]**
Insertar en la línea de tiempo	**[[]**	Definir transición (4 s)	**[ALT]+[4]**
Silenciar vol.	**[MAYÚS]+[V]**	Definir transición (5 s)	**[ALT]+[5]**
Rehacer	**[MAYÚS]+[CTRL]+[Z]**	Definir adición de vídeo	**[MAYÚS]+[J]**
Rehacer	**[CTRL]+[Y]**	Silenciador de vídeo	**[MAYÚS]+[W]**
Definir adición de sonido	**[MAYÚS]+[K]**	Activar o desactivar enfoque - Arriba	**[CTRL]+[ALT]+[ARRIBA]**
Eliminar puntos de corte	**[CTRL]+[SUPR]**	Activar o desactivar enfoque - Abajo	**[CTRL]+[ALT]+[ABAJO]**
Añadir punto de corte a la pista seleccionada	**[C]**	Activar o desactivar enfoque - Derecha	**[CTRL]+[ALT]+[FLECHA DERECHA]**
Pegar transición en la posición del cursor	**[CTRL]+[ALT]+[K]**	Activar o desactivar enfoque - Izquierda	**[CTRL]+[ALT]+[FLECHA IZQUIERDA]**
Pegar en la posición del cursor de la línea de tiempo	**[MAYÚS]+[INSERT]**	Mover enfoque - Arriba	**[MAYÚS]+[CTRL]+[ALT]+[ARRIBA]**
Pegar en la posición del cursor de la línea de tiempo	**[CTRL]+[V]**	Duración: salida de transición de pista	**[CTRL]+[ALT]+[U]**
Propiedades de clip	**[ALT]+[INTRO]**	Silenciar	**[MAYÚS]+[S]**
Activar o desactivar clip	**[0]**	Canal monoaural 1 - pista seleccionada	**[1]**
Liberar canal de clip: sonido	**[8]**	Canal monoaural 2 - pista seleccionada	**[2]**
Liberar canal de clip: todo	**[9]**	Canal monoaural 3 - pista seleccionada	**[3]**
Definir canal de clip - vídeo	**[7]**	Canal monoaural 4 - pista seleccionada	**[4]**
Definir canal de clip - canal monoaural	**[MAYÚS]+[X]**	Inicializar configuración de banda elástica	**[MAYÚS]+[CTRL]+[U]**
Copiar en portapapeles desde línea de tiempo	**[CTRL]+[INSERT]**	Cortar vinculación	**[ALT]+[X]**
Copiar en portapapeles desde línea de tiempo	**[CTRL]+[C]**	Desvincular	**[ALT]+[Y]**
Cortar en portapapeles desde línea de tiempo	**[MAYÚS]+[SUPR]**	Vincular	**[Y]**
Cortar en portapapeles desde línea de tiempo	**[CTRL]+[X]**	Deshacer	**[CTRL]+[Z]**

Tabla 31. Editar comandos de teclas

Función	Comando de teclas	Función	Comando de teclas
Eliminar grupo	**[ALT]+[G]**	Editar opciones de clip	**[MAYÚS]+[CTRL]+[E]**
Canal estéreo 1, 2 - pista seleccionada	**[5]**	Reemplazar clip en la línea de tiempo	**[CTRL]+[R]**
Canal estéreo 3, 4 - pista seleccionada	**[6]**	Velocidad	**[ALT]+[E]**
Dividir ajuste de deslizamiento (modo de salida)	**[MAYÚS]+[CTRL]+[ALT]+[M]**	Añadir a contenedor	**[MAYÚS]+[B]**
Crear título en pista actual	**[T]**	Reemplazar partes - clip	**[MAYÚS]+[R]**
Añadir a línea de tiempo	**[E]**	Reemplazar partes - clip y filtro	**[MAYÚS]+[ALT]+[R]**
Reasignación de tiempo	**[MAYÚS]+[ALT]+[E]**	Reemplazar partes - filtro	**[ALT]+[R]**
		Reemplazar partes - mezclador	**[MAYÚS]+[CTRL]+[R]**

Edición - Eliminar comandos de teclas

Tabla 32. Edición - Eliminar comandos de teclas

Función	Comando de teclas	Función	Comando de teclas
Eliminar vinculación entre entrada/ salida	**[ALT]+[D]**	Eliminar sonido del clip seleccionado	**[ALT]+[A]**
Eliminar entre entrada/salida	**[D]**	Eliminar partes - Filtro de sonido	**[CTRL]+[ALT]+[F]**
Eliminar opciones de desplazamiento	**[CTRL]+[ALT]+[H]**	Eliminar partes - Clave	**[CTRL]+[ALT]+[G]**
Eliminar espacio	**[RETROCESO]**	Eliminar partes - Fundido	**[CTRL]+[ALT]+[T]**
Eliminar espacio	**[MAYÚS]+[ALT]+[S]**	Eliminar partes - Transición	**[MAYÚS]+[ALT]+[T]**
Eliminar opciones de volumen	**[MAYÚS]+[ALT]+[H]**	Eliminar partes - Transparencia	**[MAYÚS]+[CTRL]+[ALT]+[G]**
Eliminar vinculación	**[[ALT]+[SUPR]**	Eliminar vídeo del clip seleccionado	**[ALT]+[V]**
Eliminar	**[SUPR]**	Eliminar partes - Filtros de vídeo	**[MAYÚS]+[ALT]+[F]**
Eliminar transición entre clips seleccionados	**[ALT]+[T]**	Eliminar partes - Todos los filtros	**[MAYÚS]+[CTRL]+[ALT]+[F]**

Edición - Seleccionar comandos de teclas

Tabla 33. Edición - Seleccionar comandos de teclas

Función	Comando de teclas	Función	Comando de teclas
Seleccionar de la posición del cursor de la línea de tiempo al punto de inicio de todas las pistas	**[MAYÚS]+[INICIO]**	Añadir enfoque - Izquierda	**[MAYÚS]+[ALT]+[FLECHA IZQUIERDA]**
Seleccionar de la posición del cursor de la línea de tiempo al punto de fin de todas las pistas	**[MAYÚS]+[INICIO]**	Añadir enfoque - Derecha	**[MAYÚS]+[ALT]+[FLECHA DERECHA]**
Mover pista seleccionada - Arriba	**[ARRIBA]**	Mover enfoque seleccionado - Arriba	**[ALT]+[ARRIBA]**
Mover pista seleccionada - Abajo	**[ABAJO]**	Mover enfoque seleccionado - Abajo	**[ALT]+[ABAJO]**
Añadir enfoque	**[ALT]+[ESPACIO]**	Mover enfoque seleccionado - Izquierda	**[ALT]+[FLECHA IZQUIERDA]**
Añadir/eliminar enfoque	**[MAYÚS]+[CTRL]+[ALT]+[ESPACIO]**	Mover enfoque seleccionado - Derecha	**[ALT]+[FLECHA DERECHA]**
Mover enfoque - Abajo	**[MAYÚS]+[CTRL]+[ALT]+[ABAJO]**	Seleccionar un clip para avanzar	**[ALT]+[REPÁG]**
Mover enfoque - Derecha	**[MAYÚS]+[CTRL]+[ALT]+[FLECHA DERECHA]**	Seleccionar un clip para retroceder	**[ALT]+[AVPÁG]**
Mover enfoque - Izquierda	**[MAYÚS]+[CTRL]+[ALT]+[FLECHA IZQUIERDA]**	Seleccionar todas las pistas	**[MAYÚS]+[A]**
Añadir enfoque - Arriba	**[MAYÚS]+[ALT]+[ARRIBA]**	Seleccionar todos los clips de las pistas seleccionadas	**[CTRL]+[A]**
Añadir enfoque - Abajo	**[MAYÚS]+[ALT]+[ABAJO]**	Eliminar enfoque	**[MAYÚS]+[ESC]**

Edición - Mover comandos de teclas

Tabla 34. Edición - Mover comandos de teclas

Función	Comando de teclas	Función	Comando de teclas
Desplazamiento de código de tiempo (+)	**[+] en el teclado numérico solamente**	Pasar al final	**[FIN]**
Desplazamiento de código de tiempo (-)	**[-] en el teclado numérico solamente**	Punto de edición siguiente	**[CTRL]+[FLECHA DERECHA]**
Imprimir en archivo	**[F11]**	Punto de edición siguiente - ajuste	**[AV PÁG]**
Mostrar clip principal	**[ALT]+[F]**	Seleccionar pista 1A	**[MAYÚS]+[1]**
Hacer coincidir fotograma de reproductor>Grabador	**[CTRL]+[F]**	Seleccionar pista 1VA/V	**[MAYÚS]+[5]**
Hacer coincidir fotograma de grabador>Reproductor	**[F]**	Seleccionar pista 2A	**[MAYÚS]+[2]**
Pasar al inicio	**[INICIO]**	Seleccionar pista 2VA/V	**[MAYÚS]+[6]**
Punto de edición anterior	**[CTRL]+[FLECHA IZQUIERDA]**	Seleccionar pista 3A	**[MAYÚS]+[3]**
Punto de edición anterior	**[A]**	Seleccionar pista 4A	**[MAYÚS]+[4]**
Punto de edición anterior - ajuste	**[RE PÁG]**		

Ver comandos de teclas

Tabla 35. Ver comandos de teclas

Función	Comando de teclas	Función	Comando de teclas
Ampliar visualización de pista de sonido	**[ALT]+[S]**	Escala de tiempo - Ajustar	**[CTRL]+[0]**
Mostrar ventana de contenedor	**[B]**	Escala de tiempo - Deshacer	**[CTRL]+[U]**
Expandir pista de mezclador	**[ALT]+[W]**	Escala de tiempo - 1 fotogramas	**[CTRL]+[1]**
Activar o desactivar reproductor/ grabador	**[TAB]**	Escala de tiempo - 1 min	**[CTRL]+[6]**
Cambiar a reproductor	**[CTRL]+[ALT]+[P]**	Escala de tiempo - 1 hora	**[CTRL]+[9]**
Cambiar a grabador	**[CTRL]+[ALT]+[R]**	Escala de tiempo - 1 s	**[CTRL]+[3]**
Mostrar forma de onda	**[CTRL]+[W]**	Escala de tiempo - 15 min	**[CTRL]+[8]**
Opción de canal de clip - canal estéreo	**[MAYÚS]+[CTRL]+[X]**	Escala de tiempo - 15 s	**[CTRL]+[5]**
Definir grupo	**[G]**	Escala de tiempo - 5 fotogramas	**[CTRL]+[2]**
Mostrar miniatura	**[ALT]+[H]**	Escala de tiempo - 5 min	**[CTRL]+[7]**
Cambiar secuencia de línea de tiempo	**[CTRL]+[TAB]**	Escala de tiempo - 5 s	**[CTRL]+[4]**
Desplazar - Arriba	**[MAYÚS]+[CTRL]+[RE PÁG]**	Alto de pista - Inferior	**[CTRL]+[FLECHA ABAJO]**
Desplazar - Abajo	**[MAYÚS]+[CTRL]+[AV PÁG]**	Alto de pista - Superior	**[CTRL]+[FLECHA ARRIBA]**

Tabla 35. Ver comandos de teclas

Función	Comando de teclas	Función	Comando de teclas
Desplazar - Derecha	**[CTRL]+[AV PÁG]**	Activar o desactivar visualización de captura en lote	**[F10]**
Desplazar - Izquierda	**[CTRL]+[RE PÁG]**	Activar o desactivar visualización de paleta	**[H]**
Escala de tiempo - Alejar	**[CTRL]+[-] en el teclado numérico solamente**	Ayuda (no se puede cambiar)	**[F1]**
Escala de tiempo - Ampliar	**[CTRL]+[+] en el teclado numérico solamente**	Menú Enfoque	**[MAYÚS]+[F1]**
Activar/Desactivar visualización de estado	**[CTRL]+[G]**	Escala de banda elástica	**[MAYÚS]+[ALT]+[Y]**
Activar o desactivar centro - Visualización de línea	**[MAYÚS]+[H]**	Distribución - Normal	**[MAYÚS]+[ALT]+[L]**
Activar o desactivar visualización de área segura	**[CTRL]+[H]**		

Comandos de teclas de reproducción

Tabla 36. Comandos de teclas de reproducción

Función	Comando de teclas	Función	Comando de teclas
Retroceder 10 fotogramas	**[MAYÚS]+[IZQUIERDA]**	Pausar	**[K]**
Avanzar 10 fotogramas	**[MAYÚS]+[DERECHA]**	Detener	**[MAYÚS]+[ABAJO]**
Reproducir el área del cursor	**[CTRL]+[/]**	Reproducir/Detener	**[ESPACIO]**
Reproducir el área del punto de corte	**[/]**	Reproducir/Detener	**[INTRO]**
Desplazarse (avanzar)	**[CTRL]+[L]**	Retroceder 1 fotograma	**[FLECHA IZQUIERDA]**
Desplazarse (retroceder)	**[CTRL]+[J]**	Invertir	**[J]**
Reproducción de memoria intermedia	**[MAYÚS]+[ESPACIO]**	Avanzar rápido	**[L]**
Reproducción de memoria intermedia	**[MAYÚS]+[INTRO]**	Avanzar 1 fotograma	**[FLECHA DERECHA]**
Bucle	**[CTRL]+[ESPACIO]**	Mostrar en reproductor	**[MAYÚS]+[Y]**
Pausar	**[CTRL]+[K]**		

Comandos de marcador

Tabla 37. Comandos de marcador

Función	Comando de teclas	Función	Comando de teclas
Ir a entrada de sonido	**[MAYÚS]+[U]**	Desplazar entrada de ajuste	**[CTRL]+[ALT]+[N]**
Definir entrada de sonido	**[U]**	Desplazar salida de ajuste	**[CTRL]+[ALT]+[M]**
Ir a salida de sonido	**[MAYÚS]+[P]**	Desplazar punto de corte al cursor - Transición	**[MAYÚS]+[CTRL]+[T]**
Definir salida de sonido	**[P]**	Pegar transición en punto de salida	**[ALT]+[K]**
Borrar entrada/salida	**[X]**	Definir transición en punto de entrada	**[MAYÚS]+[ALT]+[P]**
Definir entrada	**[I]**	Definir transición en punto de salida	**[ALT]+[P]**
Ir a entrada	**[Q]**	Ajustar - Punto de entrada	**[N]**
Ir a entrada	**[MAYÚS]+[I]**	Ajustar - Punto de salida	**[M]**
Borrar entrada	**[ALT]+[I]**	Añadir marcador	**[V]**
Definir salida	**[O]**	Borrar marca - Todo	**[MAYÚS]+[ALT]+[V]**
Ir a salida	**[W]**	Duración - Entrada de transición de pista	**[MAYÚS]+[ALT]+[U]**
Ir a salida	**[MAYÚS]+[O]**	Vincular entrada de ajuste	**[ALT]+[N]**
Borrar salida	**[ALT]+[O]**	Vincular salida de ajuste	**[ALT]+[M]**
Añadir punto de corte - Entrada/ Salida - Todo	**[MAYÚS]+[ALT]+[C]**	Situar en marcador anterior	**[MAYÚS]+[RE PÁG]**
Añadir punto de corte - Entrada/ Salida - Pistas seleccionadas	**[ALT]+[C]**	Situar en marcador siguiente	**[MAYÚS]+[AV PÁG]**
Añadir punto de corte - Todo	**[MAYÚS]+[C]**	Definir punto de entrada/salida de enfoque de clip	**[Z]**
Definir entrada/salida en el clip actual	**[MAYÚS]+[Z]**		

Modo de comandos de teclas

Tabla 38. Modo de comandos de teclas

Función	Comando de teclas	Función	Comando de teclas
Dividir entrada de ajuste	**[MAYÚS]+[CTRL]+[ALT]+[N]**	Ajustar	**[F6]**
Dividir entrada de ajuste	**[MAYÚS]+[N]**	Distribución de vídeo	**[F7]**
Dividir salida de ajuste	**[MAYÚS]+[M]**	Definir modo vinculado	**[R]**
Dividir entrada de ajuste vinculado	**[MAYÚS]+[ALT]+[N]**	Activar o desactivar inserción/sobrescritura	**[INSERTAR]**
Dividir salida de ajuste vinculado	**[MAYÚS]+[ALT]+[M]**	Normal	**[F5]**
Modo - Multicámara			
Multicámara	**[F8]**		
Modo - Capturar			
Capturar	**[F9]**	Opción predefinida de entrada 2	**[F3]**
Añadir a lista de captura en lote	**[CTRL]+[B]**	Opción predefinida de entrada 3	**[F4]**
Opción predefinida de entrada 1	**[F2]**		
Modo - Procesar			
Procesar entrada/salida - Procesar zona cargada (naranja)	**[CTRL]+[ALT]+[Q]**	Procesar y añadir a línea de tiempo	**[MAYÚS]+[Q]**
Procesar entrada/salida - Todo	**[MAYÚS]+[ALT]+[Q]**	Procesar todo - Procesar zona cargada (naranja)	**[MAYÚS]+[CTRL]+[ALT]+[Q]**
Procesar entrada/salida - Procesar zona saturada (rojo)	**[CTRL]+[Q]**	Procesar todo - Procesar zona saturada (rojo)	**[MAYÚS]+[CTRL]+[Q]**
Procesamiento de clip	**[MAYÚS]+[G]**		

Índice

A

B

C

F

G

H

I

L

M

O

P

Q

R

S

T

U

V